





Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire



2nde édition : soyez Clercs !

Aventures : une forêt en hiver

175 FB



* : *Joyeuse et ludique fin de siècle !*

GRAAL

N°22

SOMMAIRE

ACTUALITE

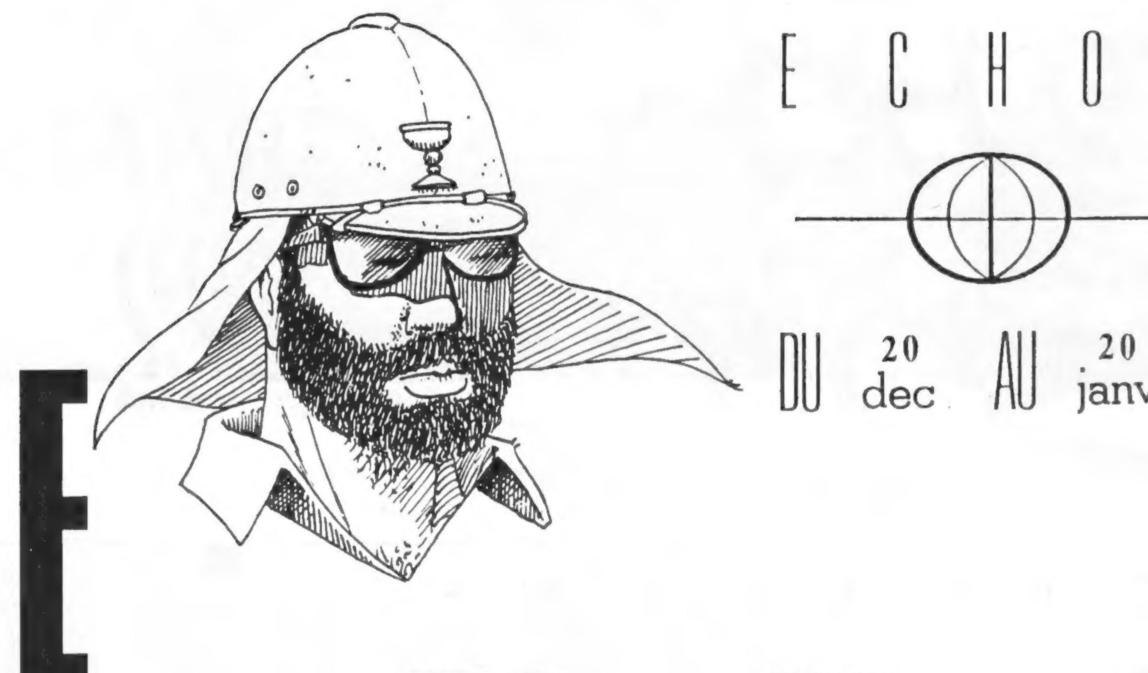
WARGAMES

AIDES DE JEU / JEUX DE ROLES

SCENARIOS

RUBRIQUES

GRAAL, *le mensuel des jeux de l'Imaginaire*. **N° 22. Mensuel. Décembre 1989.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F. **Administration** : 35 rue Simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20 ; **Rédaction** : 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec, Tel : 48 43 72 81.
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint** : Didier Jacobée **Rédacteur en chef** : Serge Olivier assisté de Alexis Lang **Maquette** : Olivier Massebeuf **Illustrateurs** : Didier Baudry, Gilles Francescano, Olivier Frot, Philippe Jouan, Séverine Pineaux **Couverture** : Olivier Frot **Photogravure** : ph. des Plantes, Paris **Impression** : Berger-Levrault, Toul **Distribution** : NMPP **Dépôt légal** : à parution **Commission paritaire** : 69630



E C H O S

DU 20 dec AU 20 janv

ECHOS

RECTIFICATIF

Contrairement à ce que nous avions annoncé dans le numéro 25, Laurent Perret, Aude Leroy et Nicolas Ridel n'ont pas gagné le concours Hors-Série Lovecraft et pour cause, ils n'y ont pas participé ! Toutes nos excuses aux intéressés. Leurs questionnaires ont été tirés au sort parmis tous ceux que nous avons reçu. En conséquence, Laurent, Aude et Nicolas recevront chacun un abonement de six mois à GRAAL.

C'est en fait Laurent Rocher qui remporte le premier prix du concours. Olivier Marquiguy quant à lui prend la seconde place et Christophe Gouneau la troisième.

MANIFS

MUSSIDAN

C'est avec plaisir que le club Hobbit Bacon vous annonce sa manifestation du 6 Janvier. Ce sera une petite sauterie à la salle des fêtes du Mussidan, avec pot et sandwitch qui commencera vers 13h30. Pour tout renseignements, appelez Manu au 53 82 06 70 ou Yann au 53 81 25 37. Retenez aussi la date du 18 février, il y a une autre manif de prévue, on vous en reparlera.

LE CREUSOT

Les 10 et 11 Février se tiendra le premier Challenge du Destin, rencontre de jeux de rôles qui mettra les participants à l'épreuve sur les jeux suivants : AD&D 1' éd, Maléfices et Star Wars. Renseignements, contactez : François Dionet au 85 68 25 44.

GRADIGNAN

Pour ceux qui aiment prévoir loin, en avril du 12 au 15 plus précisément, se tiendra la célèbrissime manif Stratège 90. Au menu, beaucoup de choses, à commencer par des tournois sur AD&D, Cthulhu, Trauma, 1812, Full Métal Planète, ainsi que de nombreuses démonstrations. Point de rendez-vous : la MJC du Bourg, 8 avenue Jean Larrieu, 33170 Gradignan. Tel : 56 89 17 12

TOULOUSE

La manif organisée par le club de jeu de rôle INSA aura lieu les 3 et 4 Fevrier. Au programme des jeux de rôle : AD&D, RuneQuest, Rêve de Dragon, L'Appel de Cthulhu, Star Wars, James Bond. Pour plus ample renseignements, contactez le Club de jeu de Rôle INSA, avenue Rangueil 31077 Toulouse Cedex.

VITROLLES

Le club Dongeon sweet Dungeon de la MPT de Vitrolles récidive again pour la cinquième time, avec Jetdor - The return strike back - les 10 et 11 Février au lycée Pierre Mendès France. Outre le traditionnel tournoi de jeu de rôle autour de Paranoïa, l'Appel de Cthulhu, Hurlements, James Bond etc, vous aurez droit à un tournoi sur Diplo ainsi qu'à une murder party durant tout le week-end. Hebergement sur place. Contact: MPT Centre Culturel, G Sand BP 151 13744 Vitrolles Cedex. Tel 42 89 80 77.



CLUBS

GENEVE (SUISSE)

Ouverture d'un club de jeu de rôle à Genève en Suisse ! Il s'appelle L'Autre Monde et se situe 12 quai de Corsier-Port. Reunion tous les jeudis à partir de 14h, et renseignements au 022 751 10 68 demandez Manu .

BRUXELLES (BELGIQUE)

Et on continue avec notre tour de l'Europe, cette fois ce sont les Dieux Drôles qui nous annoncent leur naissance à Bruxelles, 147 rue du croissant. Trois mots-clefs définissent leurs objectifs et leur état d'esprit : créer, expérimenter et réfléchir. De plus, ils éditent un organe de presse. Si vous voulez les rejoindre contactez Thierry Clèce au 067/87 74 63.

LANCON

Les membres d'Onaria sont fiers d'annoncer leur venue au monde du jeu de simulation. Ils jouent à tout, grandeurs nature compris, ils se réunissent à la MJC de Salon de Pce, le samedi de 13h à 23h. Renseignements : Frédéric Bouffier, rue de l'abbé Dureau, 13680 Lançon. Tel : 90 42 79 11.

CANNES

Le club de la MJC Picaud, 23 avenue du Docteur Picaud, ne nous annonce pas sa naissance, puisqu'il a déjà trois ans, mais nous rappelle qu'ils existe et est plus actif que jamais, se réunissant les vendredi soir pour les adultes et le samedi après midi pour tous. De plus, ces messieurs projettent un film par mois, organisent des tour-

nois, des week-ends ludiques... N'en jetez plus, la cour est pleine ! Pour rejoindre ces joyeux drilles, contactez David Sice au 93 47 56 06 ou Jean Luc Vassal au 93 65 95 45

STRASBOURG

Il s'était fermé, il s'ouvre à nouveau. L'Ordre Crépusculaire des Rognons Maudits a de nouveaux horaires : le mercredi et samedi soir à partir de 20h 30. Pour plus de renseignements, téléphoner au 88 35 64 12, ou au 88 32 65 35.

MONTPELLIER

La maison pour tous de Boris Vian, 12 rue de l'améthyste accueille un tout nouveau club de jeu de rôle, Le Manoir des Roses. Tous les samedis à partir de 15h, vous pourrez les rejoindre. Pour plus ample information, téléphoner au 67 64 14 67

ZINES

SCENE A RIO

Le N°10 (10 Frs), de décembre contient deux scénarios, pour Simulacres et Paranoïa, deux nouvelles et aussi un concours. Réalisé avec les moyens du bord, il est émaillé de photos qui remplacent les illustrations, et c'est pas plus mal ! Contact : Mr Aubert Ronneai, Les Saules, 2 rue du midi 21800 Quetigny.

LA GAZETTE DU TROLL BOSSU

Le Numéro 9, de novembre décembre est gratuit. Avec son inimitable Troll 50 et ses Micro Trollineries. Au niveau des critiques, vous aurez l'avis des spécialistes sur Hurlements, ainsi qu'une aide de jeu sur le monde de Gor. Contact : Le Club du Troll Bossu, 27 rue Chassain de la Plasse 42300 Roanne. Tel : 77 68 09 79.

AUTEL 3 ETOILES

Le zine organise jusqu'au 28 Février un concours de scénarios Cthulhu / Médiéval fantastique (AD&D, Warhammer, Rêve de Dragon, RuneQuest, Stormbringer). Un gagnant par catégorie et tous les participants recevront un numéro gratuit d'Autel 3 Etoiles. Renseignements au 34 62 62 59. Les scénarios sont à envoyer à Autel 3 étoiles, Guillaume Gourvil, 19 square des platanes, 78870 Bailly.

ASSOCIATION EFOTIS

Organise entre autres des grandeurs nature. Les locaux de l'associations se trouvent au 2 rue de la Tour d'Auvergne 63000 Clermond-Ferrand. Les personnages désirant rencontrer les organisateurs devront ronger leur frein jusqu'au vendredi soir à partir de 19h, ou pire encore jusqu'au samedi à partir de midi. Un téléphone aussi : 73 93 24 97 en soirée.

J'Y ETAIS...

"MALBODIUM AN II" : QUAND LES SPECTATEURS SE DEGUISENT...

Ce n'est plus vraiment du théâtre mais cela ne ressemble pas non plus aux "grandeurs-nature" que nous connaissons. Le spectacle se déroule sous un chapiteau planté dans le décor futuriste de la Cité des Sciences. A l'entrée, chaque spectateur endosse un costume à la mode de 1790 et devient noble, prêtre ou paysan pour la durée de la représentation. Pas de scène fixe ni de séparation entre acteurs et public : on se déplace par petits groupes, à l'intérieur et à l'extérieur du chapiteau, en découvrant à chaque fois un décor nouveau : un cachot, une église, un tribunal et même une grange où de vrais poules picorent dans la paille... Je pourrais raconter comment je me suis caché au dernier rang de la foule lorsque la cavalerie royale menaçait de charger, comment, engagé de force dans l'armée révolutionnaire, j'ai failli participer à une dangereuse expérience aérostatique, comment un orateur m'a convaincu d'échanger mes quelques pièces contre des assignats de papiers... Mais je dois préciser que tous les spectateurs n'ont pas vécu les mêmes scènes : tandis que je trimais à la cuisine avec les manants, les nobles festoyaient dans la salle à manger !

Les acteurs assument la double tâche de guider le public et de faire le spectacle. Ils savent donner de l'épaisseur à leurs personnages : l'officier républicain se montre autoritaire et enthousiaste lorsqu'il harrangue ses troupes, l'évêque sournoisement hypocrite dans ses tentatives pour calmer le peuple et Marie-Antoinette très émouvante lorsqu'elle défend sa tête. Un regret : quand le public entre dans le jeu, certains acteurs semblent décontenancés. Ils se troublent lorsqu'un spectateur leur répond et souvent continuent leur tirade sans tenir compte de l'interruption. Bien sûr, ils doivent respecter un scénario. Je ne leur conseille pas d'improviser sans filet ni de laisser les nobles écraser la révolution ! Mais plus de liberté dans les dialogues serait appréciée du public qui aimerait, c'est du moins mon impression, participer davantage au spectacle.

Alexis Lang



CONCOURS LOUFOQUE

Bravo pour votre participation au concours du Hors-Série n° 3. Vous vous êtes déchainés sur les sujets les plus divers : la chasse aux poux, la traite des fourmis, la sexualité des PJ, la vente par correspondance dans AD&D, les groupes de rocks médiévaux-fantastiques... Un peu plus bas vous allez lire "l'Ouverture des huitres", qui est de circonstance en cette période de fête. Nous félicitons son auteur, Bertrand Eychenne, pour son imagination et le choix de son sujet. Mais attention ! Le vainqueur n'est pas encore désigné même si nous publions en avant première le texte de Bertand. Le concours reste ouvert au moment où nous bouclons ce numéro. Le classement définitif paraitra donc dans le n° 23.

L'OUVERTURE DES HUITRES

Une aide de jeu AD&D, indispensable pour les aventures qui se déroulent au bord de la mer.

La recherche

Avant de manger des huitres, il faut les trouver. L'aventurier doit réussir un jet sous la dextérité modifié par les ajustements suivants :

- bord de mer, marée haute : -2
- bord de mer, marée basse: +1
- port : découverte automatique chez le marchand du port
- rivière : nous rappelons que malgré toutes les trolleries qui circulent, l'huitre d'eau douce N'EXISTE PAS.

L'ouverture

Le MJ doit garder à l'esprit que la facilité avec la quelle on ouvre les huitres de nos jours est le fruit de siècles d'expérience, pendant lesquels l'outillage s'est sans cesse perfectionné. Les chose sont moins simples dans un univers médiéval, même fantastique. La procédure suivie doit refléter cette difficulté. Pour déterminer si la coquille s'ouvre :

1) Le personnage qui fait la tentative calcule d'abord la moyenne de sa force et de sa dextérité.
2) On ajoute au résultat l'ajustement de l'arme utilisée.
3) On ajoute 1 point suplémentaire tous les trois niveaux d'expérience de l'ouvreur.
4) On lance 4d6. La coquille s'ouvre si le résultat obtenu est inférieur au nombre précédemment calculé.

Ajustement des armes

- espadon*	-10
- épée	-5
- armes contondantes**	-2
- dague	0
- couteau à huitre	+1

* à déconseiller
** l'ouvreur fait un jet sous la dextérité pour extraire les morceaux de coquille qui se sont incrustés dans la chair de l'huitre. En cas d'échec, risque de perforation intestinale et perte d'un point de constitution.

Les MJ pensant qu'une huitre est trop démunie face à un paladin en armure accorderont un jet de protection au coquillage pour savoir s'il résiste à l'ouverture. Une seule tentative est autorisée par huitre. Les chances de trouver une perle à l'intérieur sont de 1%.

Consomation

Lancez 1d6 :
1 - L'huitre est comestible
2- Elle a un goût afreux.
3 - L'huitre est polluée. Elle provoque des maux de ventre.
4 - Huitre trés polluée : on peut la considérer comme un poison ingestif de type H.
5 - Boulimique, le personnage avale la coquille et perd deux points de constitution.
6 - Il se rend compte que c'était une moule.

Nouvelles races d'huitres

- L'HUITRE GONFLANTE : une fois avalée, elle enfle dans l'intestin qu'elle bloque complétement. Le personnage meurt dans les dix jours, sauf intervention chirurgicale.

- L'HUITRE PSIONIQUE : homologue aquatique de la taupe psi.

- L'HUITRE VAMPIRE : les dents qu'elles possède sur le bord de sa coquille infligent 1-2 points de dégats.

Et pour conclure, voici un objet magique que l'on devrait trouver plus souvent dans les trésors : le couteau à huitre +3 (+5 contre les moules, +15 contre les bigorneaux). Bonne digestion !

DECOUVREZ L'ACF, L'ASSOCIATION DES CLUBS DE FRANCE

Qu'est-ce-que l'ACF ? La suite logique d'une évolution dans la structure des clubs qui se fait sentir depuis deux - trois ans. Dans de nombreuses régions (Bretagne, Normandie,...), les clubs se rassemblent au sein de guildes. Il était donc prévisible que quelqu'un arrive avec la bonne volonté nécessaire pour coordonner tout cela au niveau national. C'est chose faite avec l'ACF, une association à but non lucratif, création d'un petit groupe d'étudiants. William Milliat qui en fait partie s'explique.

Quels sont les objectifs de l'ACF ?
A travers le rassemblement des clubs, apporter plus de cohésion au monde du jeu en France afin qu'il puisse s'ouvrir sur l'étranger. L'ACF est ouverte : il ne s'agit pas qu'un petit groupe impose sa volonté à tous les autres. C'est pourquoi nous rechignons à devenir une fédération. Chaque club membre a, à travers son président, ur voix au conseil d'administration : c'est la garantie du fonctionnement démocratique de l'association.

Je crois que vous organisez un championnat national de JdR...
Oui. Il se déroulera tout au long de l'année. Sur le système Chaosium (Cthulhu, Stormbringer, RuneQuest,...), tous ceux qui le souhaitent pourront s'affronter au cours de deux tournois départementaux en mars et mai puis les meilleurs lors d'un autre tournoi, régional celui-là, avant la grande finale en novembre qui se déroulera dans un château et constituera un événement médiatique notoire. Les joueurs bénéficieront de subventions pour leurs déplacements et lors du dernier stade, les frais seront pris en charge par l'ACF. Le véritable but de ce championnat, c'est la fête : réunir des joueurs de toute la France et s'amuser ! Gagner ne doit être qu'un plaisir accessoire.

D'autres projets d'envergure ?
La création d'un salon consacré au jeu, ouvert à tous, éditeurs mais aussi clubs, associations, etc, et qui serait couplé à la finale du championnat. Et dès le début de cette année, nous allons lancer le Journal des Clubs qui contiendra bien sûr scénarios, nouvelles, etc, mais offrira aussi un support pour les clubs. Il y en aura un par mois, il coûtera 25F et sera vendu par abonnement et dans certaines boutiques.

Super programme ! Et si je veux devenir adhérent ?
C'est simple : tu te débarrasses de 30F et tu gagnes des facilités pour le championnat, la possibilité si t'es un club que l'ACF t'aide à monter ton tournoi, des scénarios pour tous JdR, des réductions dans certaines boutiques, etc.

ACF : 42 rue de la muette, 78600 Maisons-Laffitte

SIMULTANEE D'OKINAWA

Les 25 et 26 novembre, se tinrent pendant les Joutes du Téméraire, des simultanées d'Okinawa sur le serveur 3615 code Cyborg, qui centralisa les opérations. Sur le plan tactique, les joueurs étaient pour la majorité des débutants. Ce qui a retardé le départ des parties, mais apparemment pas la qualité des manoeuvres, bravo donc à tous. L'un et l'autre, tous les protagonistes de cette manifestation nous ont fait connaître leur enthousiasme à recommencer dès que possible en profitant de l'expérience acquise car il est bien vrai que cette manière de faire est très sympa.
D'autres rencontres de ce genre sont prévues dans les semaines à venir, par exemple, sous la forme d'un concours pour la réalisation du meilleur plan de défense japonais... Intéressant non ?

Xavier Jacus



Le lendemain des fêtes de Noël, j'errai la tête dans le brouillard qu'avait semé autour de moi l'amie d'enfance chez qui j'avais échoué le 24 décembre... Titubant, je serrai un bout de papier toilette où le Big Rédac m'avait griffonné à la hâte une adresse à Belleville. "Là", m'avait-il dit, "Vous trouverez un réseau informatique contenant les banques de données les plus complètes sur le jeu de rôle..." Une fois dans l'immeuble, je repérai à l'endroit indiqué un écran d'ordinateur. Après plusieurs heures de manip, l'écran afficha : "Bienvenue Clarificateur. Quel est votre niveau d'accréditation ?"...

ORIFLAM

Nous avons enfin reçu **l'Ile Brisée**, le supplément tant attendu pour Hawkmoon. Par contre pour **Kristal**, ne vous fiez pas au pubs, il n'est pas encore disponible. Il devrait débarquer en Janvier.

APHAIA

L'action rôle magazine sort le premier jeu de rôle magnétique. Terminé les règles qui n'en finissent plus de se répandre de livrets en extensions, car à présent, tout tient sur une disquette. Ce jeu s'appelle **Les Aventuriers** et permet de jouer pendant les années cinquante. La version de base (deux disks) contient les règles pour le maître, les règles pour les joueurs, deux scénarios, un miniguide des années cinquante et un programme de création de personnage. Le logiciel tourne actuellement sur Amstrad CPC, les versions Atari ST et Amiga arriveront respectivement courant Janvier et début Février.

DISENOS ORBITALES

Nous venons juste de recevoir leur première production : **Traveller** en espagnol. L'édition a été complètement refondue, présentée sous forme d'étui cartonné, l'ensemble de grande qualité devrait donner à réfléchir à nombre de maisons d'édition françaises ! De nombreux projets à venir : des suppléments pour Traveller et dès janvier parution du premier livret d'aventure : Kinunir. En prévision, des miniatures 15mm, l'écran du maître et les extensions pour les règles, dans l'ordre de parution de GDW. Du très, très beau boulot.

I.C.E.

Les fans de MERP ont déjà acheté **Treasures of Middle Earth**, les autres qui n'étaient pas au courant, pas de panique, ça vient juste de sortir. Ce trésor de renseignements répertorie tous (ou presque) les objets magiques cités dans Bilbo le hobbit, le Silmarion et le Seigneur des Anneaux. En plus, le tout est retranscrit en caractéristiques MERP et Rolemaster. Pour Spacemaster, **Armoured Assault** qui est le dernier volet de la trilogie de Spacemaster ainsi que **Disaster on Adamis**, un module, sont d'ores et déjà disponibles.

EUROGAMES

On attend toujours **Vicking** et **Dragon Noir** qui sont en retard. Eurogames s'excuse. L'équipe peaufine ses jeux et ne les lance sur le marché que quand tout le monde en sera (peut-être) pleinement satisfaits.

DRAGON RADIEUX

Hurlelune N° 2 devrait être dans vos boutiques actuellement. Mais, du côté de Morestel, antre radieux, le Dragon couve un jeu médical, dont on devrait avoir des nouvelles bientôt...

HEXAGONAL

Enfin ! **Rolemaster** en Français est sorti ! En partie refondu par Sarelli et son équipe, l'un des jeux les plus complexes et détaillés de la création est disponible dans notre belle langue.

GRENADIER

Plein de nouvelles références. Citons en vrac : **Star Wars 10**, le palais de Jabba (dis, y a une figurine du Rancorr ?), de nouvelles références aussi sous blister, pour les collections de Nick Lund (Fantasy Warrior) et de Julie Jurthrie (Fantasy race). Une nouvelle figurine officielle pour Shadowrun : le dragon serpent à plume... Tout un programme !

JEUX DESCARTES

Si tout va bien, **James Bond** le jeu de plateau devrait déjà être disponible, ainsi que le scénario Paranoïa **L'Ordinateur frappe toujours deux fois.** Fans de Cthulhu, patientez ! En Janvier, **Horreur sur Arkham** et en Février les **Monstres des contrées du Rêve** viendront agrémenter vos prochaines campagnes. De plus en mars, sortie d'une nouvelle édition de l'Appel de Cthulhu en français, en hard back et augmentée des ajouts de la 4° édition américaine.

FASA

Deux nouveaux modules pour le déjà célèbre Shadowrun **Mercuriale** et **Dream Shipper**.

LUDELIRE

Sort le **Mirroir des terres médianes N° 10**, le supplément de Rêve de Dragons. Que les fans de **Full Métal Planète** se réjouissent aussi, un badge de leur jeu favori est en cours de conception, tandis que le logiciel issu du jeu est actuellement disponible et tournant sur Amiga et 520 ST. Pour la version PC, il faudra attendre un peu.

En entrant "rouge" je senti que la réponse n'était pas la bonne... La dernière chose dont je me souvienne monsieur le juge, c'est un bruit : Zapppppppppp !



Apprenti Sorcier est une création de la nouvelle boîte française *Evasion Games*. Le jeu se présente comme "extraordinaire jeu d'aventure sur plateau". D'autres promesses sont faites au dos de la couverture... Toutes ne sont pas tenues, mais reconnaissons tout de même que l'on peut prendre du bon temps en jouant les nains aventuriers...

PACKAGING

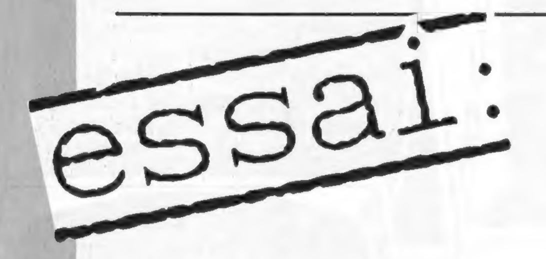
Ouvrons tout d'abord la boîte. Premier faux-pas du testeur : ce n'est pas une boîte mais un livret à couverture semi cartonnée. A l'intérieur, 96 pages en noir et blanc, avec des dessins pas toujours très réussis, mais tout de même au dessus de la norme française. Glissé dans le livret se trouve un plateau de jeu en couleur. Mauvais point : il est en papier et par conséquent sa durée de vie sera courte si on n'y prend pas garde. Sur le bord du plateau de jeu, quatre nains d'allure décidée vous observent : ce sont vos personnages. A côté d'eux, un magicien, sage (comme tous les magiciens), et appuyé sur un bâton noueux : ce sera l'interlocuteur privilégié des personnages... On découpe les nains et le mago' pour réaliser les figurines du jeu. Le reste du plateau est une carte divisée en hexagones, agréable à regarder, et qui sera le théâtre de vos aventures. Avertissement : géologues aux âmes sensibles s'abstenir, les terrains se suivent et ne se ressemblent pas ; les forêts côtoient les volcans, les marais et les zones désertiques... Le pays est assez chaotique ! Dernière remarque : certains lieux sont repérés par des numéros.

IL VOIT DES NAINS PARTOUT !

Dans ce jeu, vous incarnez des nains (si vous ne vous en doutiez toujours pas, un conseil, déchirez votre feuille de perso, celui que vous jouez actuellement est vraiment trop nul en perception !). Ces nains, aventuriers de leur état, veulent devenir élèves du grand sorcier. Petit hic, le grand sorcier ne prend qu'un apprenti et cela fait des années qu'il cherche en vain l'élève qu'il désire.. Autant vous dire tout de suite que votre tâche ne sera pas facile ! Pour conquérir la faveur du sorcier, vous devez parcourir le pays à la recherche de mystères et de rumeurs. Ensuite, vous allez voir le sorcier qui, si vous êtes chanceux et débrouillard, vous aide dans votre quête. Il vous indique un endroit où aller, puis une énigme à résoudre...

SYSTEME DE JEU

Le livret de jeu se compose d'une partie consacrée aux règles, d'une autre décrivant les lieux numérotés sur la carte, les missions et divers détails et d'une feuille de personnage. Celle-ci, une fois photocopiée, sert de base à votre perso : vous y notez ses caractéristiques, ses possessions et ses éventuels compagnons de voyage. Les caractéristiques sont la *vitalité*, qui représente votre santé, vos capacités



LES CINQ CERISIERS

BAALBERITH



Deux extensions multijeux de Nergal Productions

Ce n'est pas souvent que des nouveaux s'aventurent dans la jungle de l'édition ludique française ; jungle certes peu étendue, mais pour cette raison d'autant plus impitoyable. Remarquons donc l'apparition de *Nergal Productions* une petite maison d'édition qui se lance dans l'aventure avec deux produits de conception originale : **Les cinq cerisiers** et **Baalbérith, foire médiévale fantastique**.

DES "COMPLEXES"

Il s'agit là des deux premiers d'une série qu'on espère longue et prospère d'"extensions multi-jeux fondées sur un système générique de caractéristiques". L'idée de base fut, certes, souvent avancée mais jamais réalisée de façon suivie.

En fait chaque volume - de format classique sous couverture couleur et abondamment illustré - décrit dans le détail un "complexe" de lieux prêts à être utilisés dans n'importe quelle campagne de l'ambiance correspondante. Pour chaque lieu on trouve une présentation étudiée des structures architecturales et politiques, des personnages résidents et de leurs habitudes, ainsi que des idées d'intrigues propres aux lieux décrits.

physiques et votre détermination ; la *dextérité*, la seconde caractéristique, représente elle... la dextérité ! vous possédez des *écus* qui vous permettent d'acheter de l'équipement : sac à dos masse d'arme, bouclier, armure et autre babioles...

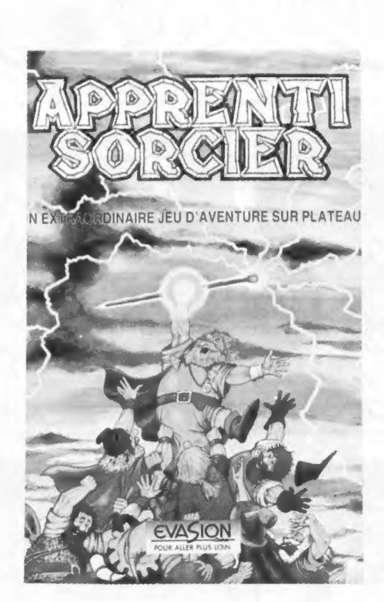
Pour déplacer votre personnage jetez un dé ! chaque type de terrain possède un coefficient de déplacement, qui indique le nombre de points à investir pour avancer d'un hexagone. Plusieurs règles sont proposées : dans le système de base le personnage ne peut se déplacer que sur un type de terrain par tour de jeu tandis que les règles avancées permettent de changer de terrain au cours d'un même tour. Divers obstacles gênent la progression des aventuriers : la rivière, qui peut être traversée à dos de poney, sur un radeau ou à la nage, les combats livrés contre les autres nains, non mortels car le grand sorcier interdit aux personnages de s'entretuer) ou contre de simples quidams traînant dans le coin (Si ! Si ! J'te dis que le troll il m'a regardé d'un air louche !)

Pour le combat, vous tenez compte de la valeur d'attaque de votre arme ainsi que de votre bonus de défense. Une table permet de résoudre facilement les affrontements.

Les règles avancées vous permettent de rompre un engagement en fuyant, elles autorisent aussi le vol et autres coups bas.

Pour agrémenter vos voyages des monstres errants sillonnent le pays et vous tombent dessus à bras raccourcis, sans crier gare, et pas toujours pour discuter du temps qu'il fait. Avec tout cela, votre score de vitalité risque de baisser dangeureusement, voire même d'atteindre le 0 fatidique, annonce irrévocable de la mort de votre personnage.

Le jeu vous amène à vous déplacer en quête de différentes rumeurs et énigmes. Pour cela, vous devez aller dans les lieux numérotés. Une fois là, le jeu de plateau s'arrête et le jeu d'aventure commence. Donnez le livret à votre voisin, qui va vous dire ce que vous voyez et les choix qui vous sont offerts. Le système est le même que celui des livres dont vous êtes le héros. Problème : la marge d'action est réduite, et certaines alternatives du style "vous avez peur, continuez vous ou pas ?" reviennent un peu trop souvent (remarquez je dis ça, mais je me suis fait avoir une fois !). Vous rencontrerez Ivan le juste, le monstre du puits et des baladins pleurant sur le sort de leur compagne disparue. Si vous arrivez au bout du voyage, vous deviendrez l'apprenti du magicien... mais c'est le début d'une autre histoire, qui sera le thème du prochain jeu d'*Evasion Games* !



En conclusion, **Apprenti Sorcier** est un jeu sympathique, s'adressant à un public jeune qui adoptera facilement l'univers proposé. Les vieux routard déploreront le manque d'originalité du thème, mais, comme moi, prendront plaisir à faire une petite partie d'*Apprenti Sorcier* de temps en temps...

Michel Rodriguez



L'ORIENT

Les cinq cerisiers offre une sélection de cinq lieux (d'où le titre) pour tout jeu oriental tels *Bushido* ou *Aventures Orientales*. Y sont décrits trois villages typiques, une école de théatre No et la demeure d'un marchand. Le tout très détaillé et contenant des précisions fort utiles comme l'emploi du temps des maîtres de l'école No qui permet à un maître de jeu de toujours savoir ce qui se passe dans ce huis clos où la vie est aussi réglée que dans un monastère. Ce supplément est fort bien venu si l'on considère le peu de connaissances que le joueur moyen peut posséder sur une civilisation spécifique et différente comme celle de l'Orient médiéval.

ET L'OCCIDENT

Baalbérith, n'est pas qu'une foire médiévale fantastique mais une cité entière dont les structures politiques et l'histoire sont également décrites. L'existence de cette citée est bien sûr liée à cette foire qui s'y tient régulièrement et dont tous les rouages et tous les négoces sont expliqués. Mais ce livret permet également d'extrapoler des structures commerciales pour d'autres lieux médiévaux pas nécessairement fantastiques puisque le matériel présenté est inspiré des foires de Champagne.

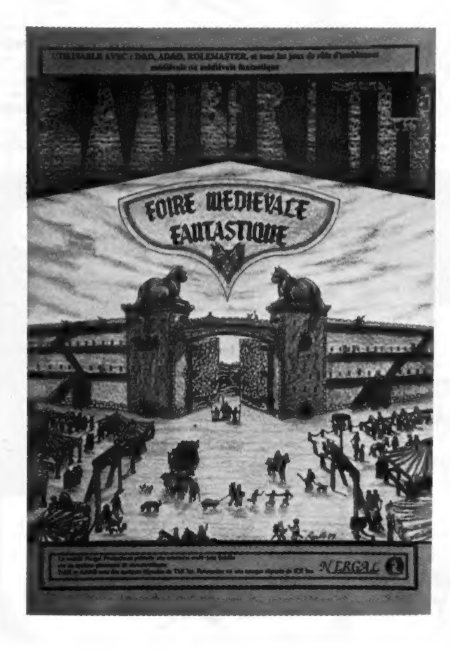
MULTIJEUX

Le système de "pseudo-caractéristiques" commun aux deux livrets est spécialement et intelligemment conçu pour permettre une conversion rapide vers toute règle de jeu de rôle, et ce, sans effort. C'est là l'un des points forts des produits *Nergal* que de ne pas s'en tenir à une vague description des protagonistes (comme c'est le cas pour beaucoup de produits multijeux).

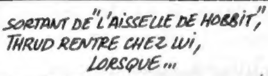
ENCOURAGEANT

Malgré quelques erreurs de jeunesse bien compréhensibles, notamment dans les plans, et malgré le prix plutôt élevé pour des produits qui ne sont ni hauts de gamme ni de luxe (aux alentours de 90FF), **Les cinq cerisiers** et **Baalbérith** semblent relativement prometteurs. Puisque l'idée de base, les "complexes", est excellente, tout laisse à penser que *Nergal* continuera à évoluer vers le meilleur.

Johrune N'Goren



THRUD LE BARBARE

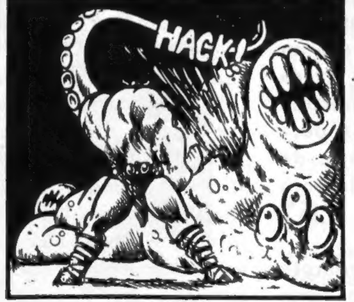








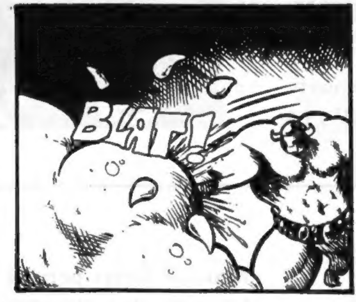




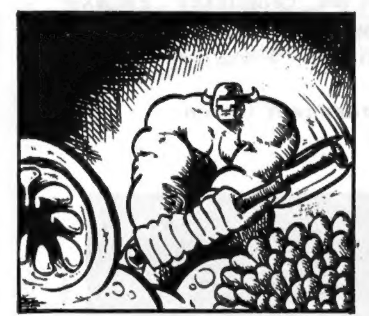


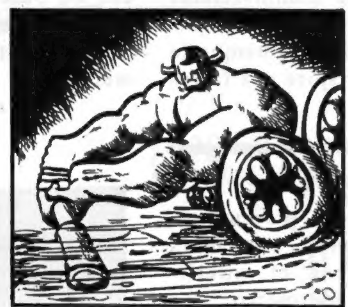


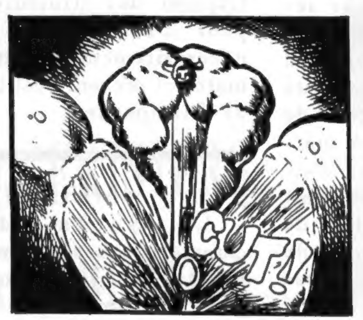








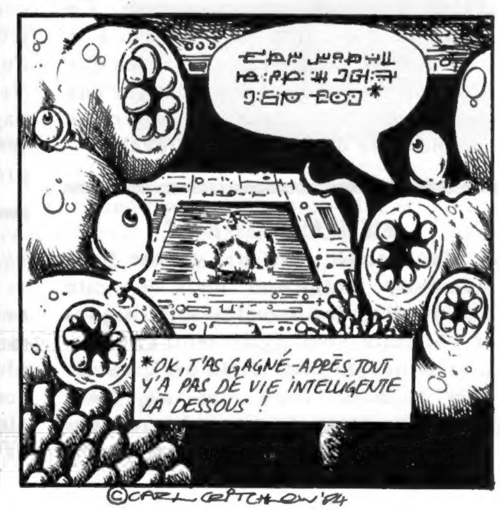




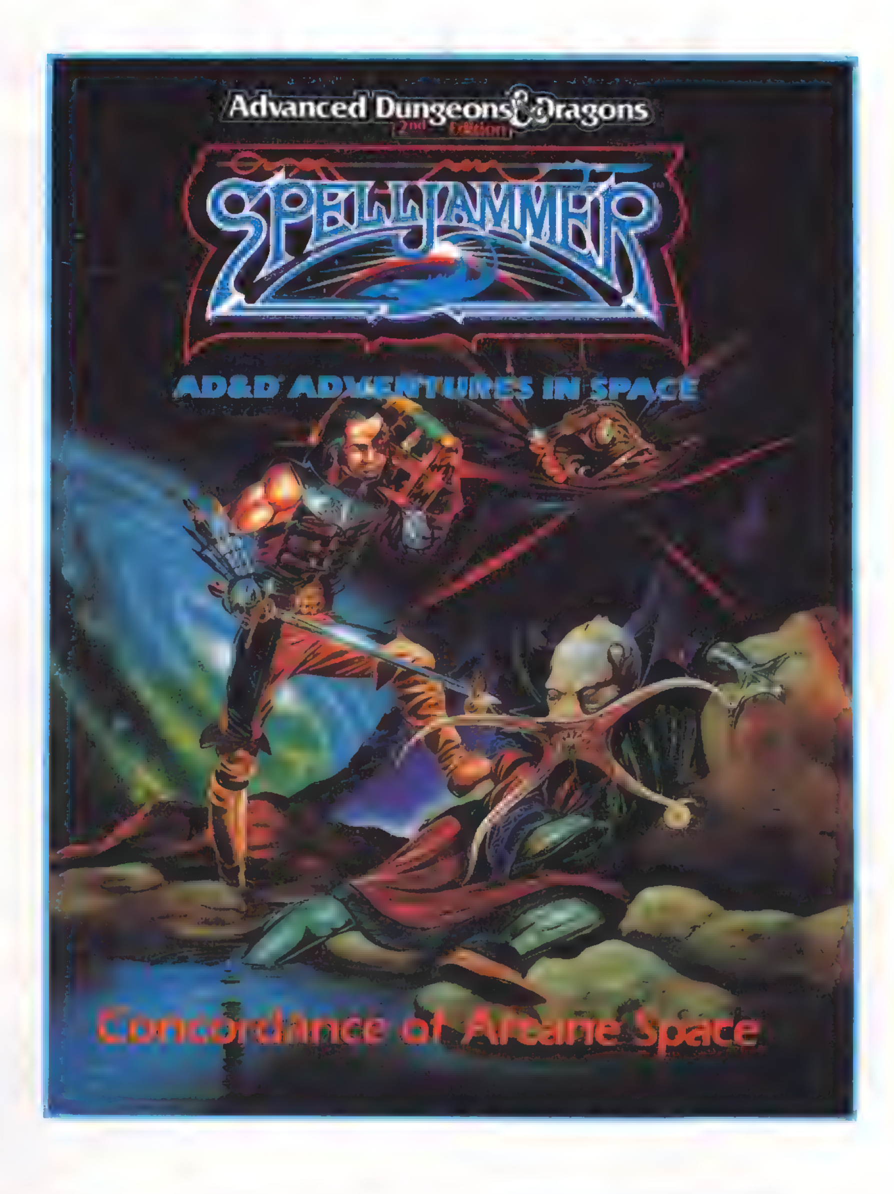








"Le regard du paladin se perdit dans les profondeurs de la voûte céleste. Le vieux sage lui avait tout expliqué : cette multitude de petits points brillants étaient des étoiles et des planètes où des millions d'êtres vivants se déchiraient, s'aimaient, se haïssaient..."



SpellJammer est la toute nouvelle extension d'*AD&D*, créée pour la seconde édition des règles. Elle n'en est pas moins parfaitement compatible avec l'ancienne. Ce système, mis au point par *Jeff Grubb* (réalisateur du *Manual of the Planes*) permet aux personnages de goûter aux joies du voyage spatial et établit un pont entre des mondes complètements différents. Plus de problème donc pour passer de *Krinn* (Dragonlance) à *Toril* (Forgotten Realms), ces deux mondes sont maintenant situés dans deux systèmes éloignés de plusieurs millions de kilomètres !

Un tel voyage vous fait peur ? Allons, c'est un jeu d'enfant ! SpellJammer vous offre la solution : elle se présente sous la forme d'une boîte renfermant deux livres de 96 pages chacun (les règles et l'Univers), de quatre cartes (très pratiques mais d'une laideur à faire pleurer un troll) et d'une vingtaine de superbes planches cartonnées rassemblant les illustrations des vaisseaux les plus classiques et des marqueurs servant à la représentation des mouvements tactiques. Le tout est présenté dans un anglais facilement abordable.

L'UNIVERS

"... Il y a des lois universelles qui doivent être suivies, mais ce sont les lois de la magie et non celles de la physique. Les lois de Mordenkainen, Elminster et Fistandantilus..."

J'avoue que c'est cette phrase qui fit disparaître la réserve que j'éprouvais encore à l'égard de SpellJammer. Car que penser d'un jeu où chaque système solaire est entouré d'une "sphère de cristal" baignant dans un océan multicolore et sans limite, le "Phlogiston" ?

Tout y est d'une merveilleuse simplicité : les soleils sont des corps célestes en contact avec le plan élémentaire du feu ; les planètes sont de toutes tailles, de toutes formes et même parfois vivantes ! Quant à l'air, élément indispensable à tous (ou presque), chaque objet quittant la surface d'une planète en emmène avec lui. Le seul point déroutant réside dans l'explication de la gravité : tout objet flottant dans l'espace possède, s'il est assez volumineux, un plan de gravité. Les corps, au lieux d'être attirés vers le centre de cet objet (système classique), se disposent perpendiculairement au plan de gravité : un jeu d'échec dans l'espace pourrait avoir des pièces sur ses deux faces ! Il résulte de ceci plusieurs applications faisant l'émerveillement des nouveaux voyageurs. Si tout ceci vous parait bien compliqué, ne vous effrayez pas, l'auteur a pris soin de détailler ce phénomène le plus simplement possible, et d'en proposer des shémas très explicites.

Enfin, pour les maîtres de jeu méticuleux, un système simple et efficace permet de gérer le mouvement relatif des planètes. Une "Planetary Display Map" permet une bonne visualisation grâce aux petits marqueurs (inclus dans la boîte) qui feront sans doute la joie du chat sautant (par mégarde) sur la table !

LES VAISSEAUX

Le système de propulsion de la majeure partie des embarcations spatiales est une adaptation, très réussie, de celui existant sur les "citadelles volantes" de la saga des Lances Dragon : un objet magique, "le casque", permet à un jeteur de sort de convertir l'énergie magique en mouvement. Pour disposer d'un vaisseau spatial naviguant à une vitesse dépassant le million de kilomètres à l'heure, il vous suffit de placer l'ensemble casque-magicien sur n'importe quelle embarcation assez grande pour toute l'équipe d'aventuriers !

Vingt vaisseaux sont décrits en détails, avec leurs caractéristiques technique, leur armement, leur histoire... Une mention optimale pour le "SpellJammer", vaisseau mythique ressemblant à une raie manta de 1000 mètres d'envergure. Autant les légendes et les rumeurs qui le concernent sont intéressantes, autant la grande illustration qui représente le navire est laide et inutile.

essai:



SPELLJAMMER

AD&D dans l'espâaace

LES REGLES

Enfin équipé, vous êtes prêt à vous lancer dans votre première aventure spatiale. Mais à quelles nouvelles règles allez vous devoir faire face ?

Les caractéristiques des personnages ne changent pas mais quelques phénomènes risquent de modifier grandement leurs capacités. Pour les guerriers, une bonne nouvelle : dans l'espace, puisqu'il n'y a plus de force d'attraction, les traits portent à des distances considérables. Avec de la précision, vous touchez une cible à plus d'un kilomètre ! Par contre, pour les clerc c'est un drame : une fois sorti de votre sphère de cristal, les dieux ne vous entendent plus. Donc, pas question de réapprendre des sorts d'un niveau supérieur au deuxième. Arrivé dans un nouveau système, il se peut que votre divinité préférée n'y soit pas vénérérée et alors vous serez toujours soumis aux mêmes restrictions... Il existe cependant quelques parades : implanter votre religion dans ces mondes nouveaux long et difficile...) ou bien adhérer à une religion répandue dans tout l'univers (ou presque). Plusieurs exemples sont donnés mais attention aux reconversions tardives ! Pour les magiciens, pas de problème majeur, la plupart des sortilèges fonctionnent normalement. Un appendice détaillé indique quelques changements de détails.

Le grand moment est enfin arrivé : vous venez de décoller à peine remis de vos émotions, le vaisseau freine brutalement, vous rencontrez un autre navire... c'est un pirate puissement armé ! Il va falloir livrer votre première bataille...

Là encore, pas de soucis à vous faire, les règles sont complètes et détaillées. On y trouve clairement expliquées toutes les précisions nécessaire pour gérer un combat spatial : l'emploi des machines lourdes, l'éperonnage, la fuite et la poursuite, l'abordage...

LES RENCONTRES DANS L'ESPACE

...Après quelques manoeuvres audacieuses, les deux vaisseaux se rangent l'un contre l'autre, puissamment enlacés par des câbles d'abordage. Brandissant votre fidèle épée, vous sautez sur le pont du navire ennemi... quel type de créature allez-vous affronter ?

Autant vous le dire tout de suite, presque tous les chapîtres traitants des diverses formes de vie dans l'espace sont d'une affligeante nullité :

Un (trop) long passage sur les races classiques (humains, elfe, nains, gobelins...) vous apprend qu'elles vivent de la même manière que sur "terre". Le seul paragraphe intéressant est la transformation de l'ancien Homme-Lézard en race civilisée, parfaitement jouable en tant que PJ.

Pour les monstres, les règles proposent une vague de système de recyclage des créatures trop connues des joueurs pour être réutilisées :

"...toutes les capacités, dés de vie, et caractéristique de base restent les mêmes, mais la créature, si elle est humanoïde, prendra une apparence non-humanoïde..." (page 11 du *Lorebook* of the Void).

Sur ce point, Jeff Grubb manque d'originalité et d'imagination ! Il propose, quelques pages plus loin, un de ses exemples préférés :

La transformation d'un Grimlock (Fiend Folio) en calmar terrestre... Quelle honte ! c'est à vous dégoûter de jouer.

Comme s'il voulait exaspérer le lecteur, l'auteur vous présente quelques pages plus loin le bestiaire de l'espace. On y trouve notamment trois Beholders : le gros, le moyen (celui du Manuel des Monstres) et le le petit (encore 4 et on pourra jouer aux 7 familles !), un dragon de 600 mètres crachant des projectiles magiques* une araignée géante à tête de murène et un hippotame mercenaire... un vrai désastre. A croire que la firme TSR se moque de la qualité de ses produits !

Pour conclure quelques mots sur les aventures dans l'espace : Spell-Jammer ne propose pas de scénario d'introduction, mais diverses propositions compensent largement ce manque :

Les systèmes solaires de Krinn, Toril et Greyhawk sont détaillés planètes par planètes. Une cité-astéroïde, le Rocher de Bral, est décrite plus rapidement mais des plans de bonne qualité sont sont fournis. Ajoutez quelques idées pour inciter vos joueurs à faire un tour dans l'espace et la création de votre première aventure spatiale ne devrait plus poser de problème.

Sauf pour les monstres, Spell-Jammer mérite de retenir votre attention. Si vous voulez dépayser vos joueurs, laissez vous tenter et que les vents, stellaires vous soient favorables !

Alexandre Aubard

*Note : Au fait, une erreur s'est glissé dans les caractéristiques de ce monstre : Pour la classe d'âge 12, les dégâts du souffle sont de 22d12+12 et non pas 22d14+12...

LE JEU DES GRANDS CONSPIRATEURS





ILLUMINATI



TYPE : Jeu de plateau *

EDITEUR : - Steve Jackson Games
- Jeux Descartes pour la traduction française.

PRESENTATION

Illuminati est un jeu que les spécialistes connaissent certainement déjà : créé et édité par *Steve Jackson Games* (à qui l'on doit également **Car wars** et **Killer**), la version originale d'**Illuminati** est apparue en 1982 sous un conditionnement petit format : quelques feuilles de règles, un grand nombre de cartes de jeu, et de la monnaie de papier (megabucks). Par la suite, deux extensions vinrent compléter ce jeu résolument novateur pour l'époque : pas de plateau, pas de pions, un matériel léger et des règles simples. L'ensemble donne pourtant un jeu tout à fait agréable, et particulièrement amusant dans son déroulement.

UNE VALEUR SURE

En traduisant Illuminati, *Jeux Descartes* a donc misé sur une valeur sure. La forme choisie est l'édition de luxe : cartes de jeu au même format que les cartes à jouer traditionelles, megabucks en plastique au lieu de papier. Les règles, illustrées de façon humoristique, se présentent sous forme d'un livret complet, avec des détails sur la stratégie de jeu, des explications complémentaires sur les groupes et des règles optionelles. *Jeux Descartes* a intégré dans la boite les deux premières extensions de l'édition originale. Bref, le jeu est attrayant et rien n'a été laissé au hasard pour qu'il réussisse son entrée sur le marché français.

LE JEU

La boîte le dit, il s'agit de conspirer ! En fait, chaque joueur contrôle une société secrète (plus ou moins loufoque, bien sur), et doit à partir de celle-ci, prendre le contrôle de divers groupes ou catégories de personnes (issus de la vie américaine, "of course"). "L'illuminé" désigne la société du joueur , la carte qui lui sert de base pour lancer et diriger les opérations qui feront peut-être de lui le maître occulte des USA. Pour atteindre ce statut envié, chaque joueur doit s'efforcer de bâtir une structure de contrôle autour de sa carte d'illluminé, en fonction des groupes qu'il est possible de contrôler. En dehors des cartes d'illuminés, en effet, les autres cartes représentent toutes les tendances de la vie quotidienne américaine : depuis la CIA jusqu'à la Société pour un Anarchisme Créatif, toutes les catégories sociales, professionnelles et autres sont représentées, et chacune peut constituer un maillon de la structure bâti autour d'un Illuminé.

Bien sûr, il y a des divergences dès le début entre les Illuminés puisque chacun a un but spécifique qui lui est propre : les servants de Cthulhu, par exemple, doivent détruire alors que les Gnomes de Zurich doivent capitaliser. Ces différences de base servent de moteur au jeu et permettent à chacun d'appliquer une stratégie particulière. Les groupes à contrôler, quant à eux, sont neutres au départ. Ils ne prennent de l'importance qu'une fois intégrés dans une structure. En effet, si les illuminés disposent tous de revenus et de pouvoirs de contrôle, l'ajout de groupes augmente ceux-ci et donc la capacité du joueur à atteindre son but. La structure de la conspiration se met progressivement en place au fil des contrôles, par l'intermédiaire de flèches qui relient les cartes aux autres. Ainsi se crée une véritable arborescence propre à chaque joueur.

ENCORE DES ALIGNEMENTS ?

A ces éléments de base s'ajoutent des notions d'alignement : certains groupes sont violents et marginaux, tels les gangs motocyclistes, d'autres plus pacifiques et conformistes, tels les groupements de parents d'élèves. Evidemment, les contraires s'opposent et les tentatives de contre s'en ressentent. Mais le véritable nerf de la guerre reste l'argent (pardon, les megabucks...). En effet, à l'exception de quelques fauchés comme la Presse underground, chaque Illuminé et chaque groupe possèdent des revenus. Ceux-ci doivent être correctement positionnés ou déplacés au sein de la structure pour permettre de participer aux prises de contrôle ou de résister aux attaques venues des Illuminés adverses.

* On peut légitimement s'étonner de voir **Illuminati** classé parmi les jeux de plateaux alors qu'il ne comporte pas de plateau de jeu. Mais l'usage veut que l'on distingue trois catégories dans le paysage ludique : les jeux de rôle, les Wargames, et une classe aux frontières mal définit qui rassemble tous les autres : Mille Bornes, Monopoly, Full Metal Planet, Trivial Pursuit, Kremlin, etc. Faute d'une meilleure terminologie, nous appellerons "jeux de plateau" ceux qui appartiennent à cette dernière catégorie. C'est absurde, nous en sommes conscient, et si vous avez d'autres solutions à suggérer, ne vous gênez pas !

Car les structures une fois créées, ne restent pas fixes : une mauvaise protection, une autre société conspiratrice et hop ! la structure risque l'amputation complète d'un membre au profit de l'adversaire. La prise de contrôle, point fort du jeu avec le "fun" du thème, est bien étudiée : chaque carte a un pouvoir et ses finances propres, la carte désirée a une résistance propre. Il faut donc lancer deux dés à six faces et faire moins que la différence entre le pouvoir de l'un et la résistance de l'autre. Chaque megabuck engagé augmente les chances de réussite d'un point mais les adversaires, s'ils en ont les moyens, peuvent contrer l'attaque en diminuant cette chance de contre avec leurs propres megabucks. D'où la nécessité d'alliances, de compromis ou de traitrises... La présence de cartes secrètes vient pimenter un ensemble déjà riche, pour le plus grand plaisir de tous. Il est ainsi possible de privilégier certaines attaque sans laisser aux cartes la possibilité d'intervenir ou encore de faire automatiquement échouer la prise de contrôle d'un adversaire - lequel vous en voudra alors jusqu'à la fin de la partie...

En cours de partie, un joueur doit s'efforcer d'atteindre ses propres conditions mais doit également surveiller les progrès des autres pour les contrer au bon moment. Le montant des total des megabucks restant plus ou moins caché, des surprises de tailles attendent les joueurs avant la fin de la partie... Quoiqu'il en soit, il faut pour conclure soit attendre le moment propice, lorsque les autres sont à bout de ressources, soit avoir suffisament de puissance pour affronter une coalition de tous ses adversaires.

CONCLUSION

A ceux qui possèdent la version anglaise, signalons que certains groupes ont disparus (les Wargamers ou les Anciens de Zion) alors que d'autres ont fait leur apparition (les Iraniens modérés, les hommes en noirs ou les Yuppies).

Une partie d'**Illuminati** se déroule en deux heures environ, sur un rhythme soutenu. Les renversements de situation sont fréquents, et si le hasard intervient, il reste tout à fait contrôlable.

Par sa facilité de mise en place et son originalité, Illuminati est un jeu qui se doit de figurer en bonne place au sein d'une ludothèque.

Didier Monin



de SUMER à ROME...

les origines du combat tactique

Le joueur qui survole d'un coup d'oeil plus de vingt siècles d'histoire antique a souvent du mal à saisir d'une manière brêve et synthétique les phases et les causes de l'évolution de la tactique militaire. Cet article tente de l'aider en posant quelques jalons qui pourront nourrir ses premières réflexions.

LE TEMPS DES FOULES ET DES CHARS

Pendant longtemps, les troupes d'élites furent constituées de chars de guerre à quatre puis deux roues. Seules la grande noblesse et la famille royale de chaque cité avaient droit à ces lourds véhicules, puissants, blindés, armés de longues lames tranchantes et tirés par des chevaux caraparçonnés. La moyenne et petite noblesse, qui pouvait se fournir en bêtes, armes et armures, formait les rangs de la cavalerie. Le peuple, amassé en une grande foule par la force des armes, fournissait une infanterie importante mais peu entrainée.

L'infanterie lourde constituait en de larges masses immobiles et incapables de la moindre manoeuvre, autour et au milieu desquelles prenaient place les chars. Des archers et des frondeurs se tenaient aux avant-postes, harcelant les lignes adverses jusqu'à la charge des chars de guerre. L'infanterie légère se repliait alors derrière les piquiers qui avançaient à leur tour vers l'ennemi. La mêlée ne durait jamais plus d'une heure ou deux. La ligne de front évoluait ici et là au gré des pertes de chaque camp jusqu'à ce que l'un des partis en présence, pris de panique, s'enfuit, poursuivi aussitôt par la cavalerie adverse qui massacrait les moins rapides d'entre les fuyards.

Chaque peuple adaptait à son goût cette structure de base. Les Egyptiens formaient des lignes serrées de chars tandis que sur les bords de l'Euphrate on préférait charger en laissant de larges espaces entre les véhicules - tout ceci dépendant du nombre d'hommes transportés et de leur équipement.

La domination des Assyriens ne tint pas à autre chose qu'à une utilisation optimale du schéma de base. Leur société était toute entière axée vers la guerre à outrance, devenue la raison de vivre - et de mourir - de toutes les élites. L'infanterie était toujours une masse informe, pauvrement équipée et entrainée, dont la seule fonction était d'assurer une base solide et stable autour de laquelle pouvaient évoluer des unités mieux armées et spécialisées. Toutefois une meilleure coordination fut établie entre les différentes composantes de l'arme et, surtout, une nouvelle importance fut attribuée à la cavalerie. Toujours aussi faible numériquement, elle se composait désormais des unités les mieux formées qui décidaient du sort des batailles par des manoeuvres tactiques que son entrainement lui permettait enfin.

L'AGE DES PHALANGES

L'apparition des démocraties grecques va modifier profondément l'esprit des combats. L'infanterie lourde devient maintenant un corps homogène où chaque homme est un citoyen entrainé, discipliné et motivé par les nouveaux droits dont il a l'usage. Cette infanterie se présente sous la forme d'une longue ligne de bataille, moitié moins profonde que les formations assyriennes ou égyptiennes, et où chaque hoplite (puisque tel est le nom du citoyen soldat) peut porter un coup grâce à une longue lance de plus de trois mètres de long. Cette phalange est peu maniable mais les chars ne peuvent plus rien face à cette herse vivante qu'ils sont trop lents à contourner et à prendre à revers. Leur usage se maintiendra quelques temps dans les plaines d'Asie mineure parmi les vieilles civilisation en déclin mais le sort du monde se joue désormais sur les côtes montagneuses de la méditerranée qui vont se révéler impropres à l'usage de la cavalerie.

Les Perses avaient généralisé de leur côté l'usage de l'arc : cavalerie et infanterie en étaient équipés. Tant que cela leur était possible, ils évitaient le combat rapproché jusqu'à ce que leurs adversaires, désorganisés par les traits, ne puissent plus résister à un assaut impétueux. Mais quand les Perses, après avoir ainsi soumis tout le Moyen-Orient, voulurent conquérir la Grèce, ils ne purent, à Marathon, tirer partie de leur cavalerie sur ce relief raviné. Leur infanterie restait leur seule ressource. Quelques heures suffirent aux Athéniens pour disloquer leurs rangs et les repousser à la mer.

L'histoire de la phalange peut être décomposé en cinq phases :

1) Le modèle initial : deux lignes d'infanterie lourde entrant lentement au contact et cherchant, par une poussée continue, à contraindre l'adversaire au repli jusqu'à ce que ses rangs se disloquent. Le poids de l'équipement du hoplite interdisait toute poursuite ce qui évitait les effroyables tueries des époques précédentes.

2) L'ajout d'unités auxiliaires : on se rendit rapidement compte, semble-t-il, que la phalange manquait de maniabilité. La cavalerie, plus rapide que les chars, pouvait toujours, si le relief le permettait, la déstabiliser. Les armées grecques gardèrent donc toujours de petites unités d'hommes à cheval chargés de prendre à revers les lignes ennemies ou de protéger les flancs de l'infanterie. Celle-ci se doubla d'un mince réseau d'archers et de frondeurs (pour la plupart des mercenaires spécialisés ou les citoyens les plus humbles de l'état) qui harcelaient la phalange adverse avant de se replier prestement derrière les hoplites par de petits couloirs qui étaient vite comblés après leur passage.

3) L'apparition de mouvements tactiques : chaque hoplite avait tendance à se serrer vers la droite pour rechercher la protection du bouclier de son voisin. En conséquence l'aile gauche était régulièrement débordée par l'aile droite adverse. Les Spartiates, réalisant cela, mirent sur leur flanc droit leurs meilleurs hommes qui

souvent déstabilisaient ainsi leurs ennemis. Ce "truc" assura la supériorité militaire de Sparte durant des decennies jusqu'à ce qu'ils rencontrent les thébains d'Epaminondas. Ce général introduisit délibérément à Leuctres les concept de concentration et d'économie de force avec un ordre de bataille oblique. En gros, il concentra une forte masse d'hommes sur son flanc gauche et échelonna sur sa droite le restant de ses troupes en un mouvement de repli. Lorsque l'engagement commenca, l'élite des Spartiates succomba sous le nombre alors que le restant de leur armée était cloué au sol par le harcèlement continu des archers Thébains. L'aile droite enfoncée, Epaminondas chargea l'aile gauche de ses adversaires qui, déjà décimée par les traits, ne put offrir qu'une faible résistance aux hoplites thébains qui n'avaient pas encore combattu.

Thèbes ne put jouir de la défaite de sa dernière rivale car l'armée macédonienne allait en peu d'années soumettre l'ensemble des Grecs au roi Philippe. Les Macédoniens furent les auteurs de la seule modification technique apportée à la phalange en armant leurs hommes de la sarisse, lance de six à sept mètres qui se trouvait être deux fois plus longue que celle des cités grecques. Cela permit de constituer des phalanges plus larges et ne fut rendu possible que par l'invention d'un bouclier attaché au bras qui libérait par là la main gauche du combattant.

4) La puissance des Macédoniens est aussi imputable à un renouveau de la cavalerie - indissociable des régimes monarchiques. Sous Alexandre, celle-ci fut disposée en un triangle à la tête duquel se tenaient des troupes d'élite. Ainsi formée, elle pouvait lancer une charge violente contre un point précis des lignes adverses qu'elle enfoncait à la manière d'un coin. La victoire d'Arbèles se décida ainsi. Cette technique se révéla vite inutilisable contre des unités armées de la sarisse : les chevaux s'empalaient sur cette lance, nul ne put lui résister mais quand les successeurs d'Alexandre se mirent à s'entredéchirer pour la possession de l'Empire, on du chercher une nouvelle méthode pour détruire la phalange adverse.

5) Celle-ci vint de l'Orient. Quand les Macédoniens affrontèrent une armée indienne sur les bords de l'Indus, ils furent apeurés par la découverte des éléphants de combat. L'utilisation de ces animaux durant le siècle à venir marquait un retour au char de guerre, à l'unité autonome et puissante capable de rompre les lignes de l'ennemi. Si l'éléphant pouvait lui pénétrer et disloquer la phalange, son utilisation n'était pas sans danger. Prise de panique la grosse bête était tout à fait capable de se retourner contre son camp, jouant ainsi le jeu de l'adversaire. Le retour à cette conception archaïque marquait-elle la fin de l'infanterie lourde ? C'était compter sans une nouvelle république de citoyens-soldats qui commencait à se faire un nom dans la lointaine péninsule italienne.

L'HEURE DES MANIPULES

Une des forces de Rome est d'avoir créée une arme régulière de citoyens enrolés pour près d'une trentaine d'années. La mobilisation de toutes ces énergies vives entrainait immanquablement certaines carences économiques dues au manque de main d'oeuvre. Pour pallier cet état de fait, Rome s'obligeait à une politique extérieure agressive dont le but premier était l'accumulation d'un maximum de butin et d'esclaves.

La qualité de l'homme du rang permit l'application d'une organisation tactique cellulaire. Chaque légion se divisait en quatre lignes de combattants : une d'infanterie légère armée d'arcs et de frondes et trois d'infanterie lourde : les *hastati*, les *principes* et les *triarii*. Chaque ligne se subdivisait en dix manipules ou petites phalanges, qui s'espacaient régulièrement sur le champ de bataille. Comme chaque ligne se trouvait décalée par rapport à celle qui la précédait immédiatement, les manipules des deuxième et troisième lignes comblaient les espaces laissés vides devant eux.

Cette structure en échiquier possédait de nombreux avantages sur la phalange. Les manipules manoeuvraient facilement, même en terrain escarpé, sans rompre l'alignement de la légion. Les brêches qui se produisaient invariablement au sein d'une phalange étaient devenues partie intégrante de l'organisation des troupes. De même si au cours du combat, les légionnaires pliaient par endroit, la première ligne pouvait se retirer à travers la deuxième pour récupérer et se réorganiser. A moins que ce ne soit la deuxième ligne qui ne s'avance à son tour pour soumettre l'ennemi à un second choc frontal. Avec sa troisième ligne, la légion possédait une réserve organique qui intervenait au point où l'infanterie lourde déjà engagée présentait des signes de faiblesse. Au cours d'une bataille la légion se présentait sous la forme d'une double phalange : une constituée des hastati et des principes formait la ligne de front ; l'autre, triarii et velites (inf. légère), se gardait pour combler les brêches.

Au sein de la manipule les rôles différaient selon le rang. Dans la première phase du combat, les velites accablaient de traits les lignes adverses avant de se replier. Au moment d'engager le corps à corps, les premiers rangs de la manipule lancaient leur javelot sur l'ennemi avant de poursuivre au glaive. Les autres rangs lancaient peu à peu leur pilum par delà la mêlée au moment précis où ils s'avancaient pour prendre la place de leurs compagnons qui venaient de tomber. Les combattants de l'autre faction subissaient donc deux assauts, un au glaive en première ligne et un second à l'arme de jet sur leurs réserves immédiates, qui décimées avant d'avoir combattues, ne pouvaient plus remplacer les pertes de la lignes de front.

Contrairement aux armées précédentes, l'infanterie légère romaine ne se repliait pas toute à l'arrière dés le début de la mêlée. Une partie courait entre les lignes, sous les traits de l'ennemi, pour récupérer des armes de jet et les remettre aux derniers rangs des manipules déjà engagées.

Cette souplesse fut la cause première des succès de Rome. Par la suite, Marius procéda à quelques modifications. Ayant observé qu'au cours d'un affrontement les hommes tendaient naturellement à retrouver une formation en phalange, il divisa les diffrentes lignes non plus en dix manipules mais en trois ou quatre cohortes, trois fois plus massives que l'unité précédente.

Deux exemples montreront la supériorité des manipules. Le premier affrontement entre une légion et une phalange se produisit à Cynoscephales. Grecs et Romains se rencontrrent par hasard sur un terrain montagneux. La souplesse de la nouvelle organisation surprit les Grecs qui se trouvrent attaqués alors qu'ils n'avaient pas encore fini de déployer leurs lignes et ils durent très vite renoncer au combat.

Nous avons laissé au Moyen-Orient les éléphants maîtres du terrain. Les légions elles aussi, ne surent pas tout d'abord comment résister à leur charge. Scipion réussit là où tous avaient échoué avant lui. Il disposa, à Zama, ses manipules les unes derrière les autres, laissant ainsi d'immenses couloirs où s'engouffrèrent les bêtes. Celles-ci passées, les manipules reprirent leur position classique qui leur permirent d'offrir un front continu à l'infanterie carthaginoise tout en cernant et en accablant sous le nombre les pachydermes coupés du reste de leur armée.

La légion par sa souplesse permettait enfin à un grand chef d'armée d'exprimer au mieux toutes ses capacités.



CONCLUSIONS ?

Les joueurs peuvent-ils tirer quelques enseignement de cette évolution ? Sans doute. Ils doivent déjà comprendre qu'une armée antique se compose de deux groupes distincts : l'infanterie lourde et les autres unités.

1) La victoire est toujours revenue à la civilisation qui disposait de la meilleure infanterie lourde. Le joueur doit chercher à tirer le meilleur profit de ces unités et ce, en les dotant de l'organisation la plus flexible possible.

2) L'infanterie légère est le plus souvent indispensable. Elle provoque des fêlures chez l'adversaire avant même la mêlée ; ce qui pourrait, sous l'effet de chocs brutaux, provoquer des failles dans sa ligne d'attaque. Cette infanterie peut aussi colmater les brêches en cas d'absence de réserves. En outre, elle se prête à de multiples fonctions que vous découvrirez au fur et mesure.

3) L'emploi de la cavalerie est déterminé par le terrain mais même en relief escarpé, il est peu prudent de négliger cette arme qui peut avoir un rôle défensif appréciable.

4) Les unités lourdes (chars ou éléphants) ont un rendement inversement proportionnel à la qualité du joueur adverse. Selon sa capacité à gérer son infanterie, ce type d'unité peut se révéler déterminant dans l'issue du combat ou tout à fait inutile et causer par là votre perte.

Pierre Bruno

scenario

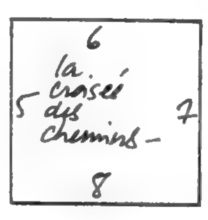
Gry hauwe-siege

le bonheur n'est pas dans le pré

*



En ces temps reculés, j'étais serf chez le seigneur Roland, un bon maître ma foi ! Son voisin, l'ignoble Clugney, avait invité ses fidèles amis à festoyer dans son château. Au cours du déjeuner, durant lequel le vin coula à flot, Clugney donna son avis sur le comportement de Roland. Il dit qu'il était juste et bon pour ses sujets. Offusqués par cette justice flagrante, les seigneurs décidèrent de semer un peu la pagaille dans les terres de mon maître. Après un court voyage où Clugney glissa trois fois à bas de son cheval (les effets du festin), ils arrivèrent à proximité de mon village. La tactique fut rapidement élaborée et chacun la suivit scrupuleusement : il s'agissait de charger joyeusement. Un des hommes de Clugney s'effondra, atteint d'une flèche. "De toute façon il buvait trop" gueula le seigneur en se précipitant sur moi avec un rictus mauvais...
Extrait de "C'est pas une vie !" par Cedric le serf





POSITIONS DE DEPART

1) Les défenseurs se placent en premier. Cinq paysans sont mis sur la croisée des chemins. Les trois autres se placent dans le village. Les hommes d'armes doivent être placés sur des hexagones d'arbres ou de bâtiment sur la carte du village. De plus six mules doivent être adjacentes à la mare, attachées ou non, au choix du joueur.
2) Au tour un les assaillants entrent par le bord cinq.
3) Les assaillants bougent en premier.

REGLE SPECIALE

La partie est limitée à sept tours car Roland arrive alors avec des renforts. Les assaillants s'éparpillent aussitôt.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur qui accumule le plus de points de victoire au bout des sept tours est le vainqueur.

Points pour l'assaillant

- Tuer une mule : 2
- Paysan blessé / tué : 1 / 2
- Homme d'arme blessé / tué : 2 / 3

Points pour le défenseur

- Seigneur blessé / tué : 3 / 6
- Chevalier blessé / tué : 2 / 4
- Capturer un seigneur : 8
- Capturer un chevalier : 6
- Toute mule ayant survécue : 5

FORCES EN PRESENCE

Les assaillants

- Seigneurs : Clugney, Gaston, Gilbert
- Chevaliers : Roger, Günter, Peter, John

Les défenseurs

- Sergent : Martin
- Archers courts : Engerrand, Bowyer, Mathias
- Hallebardiers : Ben, Tom, Frédérick
- Paysans : Carpenter, Baker, Salter, Cedric, Gam, Giles, Wulf, Smith

Denis Sauvage



TIGER-SOFT

Vente Par Correspondance*

COMPILATIONS

TITRES	ATARI ST	AMIGA	P.C.
AMERICAN DREAMS (Super Ski, Hostages, Operation Neptune) Bubble Ghost)		286	286
DRAKKHEN	364	364	
EUROPEAN DREAMS (Teenage Queen, Bobo, Action Service, Billard Simulator)	286	286	286
PRECIOUS METAL	286	288	
STARWAR TRILOGY	336	336	
THE STORY OF FAR III	276	276	
LES VAINQUEURS (Forgotten World, Tiger Road, Last Duel, Blasteroid)	419	419	
LES JUSTICIERS (Robocop, Rambo III, Dragon Ninja)		419	

AMIGA

BAL.OF POWER 90	360
BARBARIANS II	288
BARD'S TALE II	316
BATMAN	**337**
BATTLETECH	362
BLOODWYCH	338
CRAZY CARS II	270
DEMON'S WINTER	358
DOUBLE DRAGON II	**219**
DRAKKHEN	364
DUNGEON MASTER	250
FALCON	318
FALCON MISSION	264
FATALIS VS SPIDERMAN	**324**
GUNSHIP	304
HEROES OF THE LANCE	324
LAST CRUSADE (ARCADE)	248
JACK NICKLAUS GOLF	324
KNIGHT FORCE	293
KULT	294
LA LEGENDE DU DJEL	286
LORD OF THE RISING SUN	360
MILLENIUM 2.2	344
MOONWALKER	**325**
NEW ZEALAND STORY	290
NORTH AND SOUTH	**286**
ONSLAUGHT	**260**
POPULOUS	294
POPULOUS DATA	132
REBEL CHARGE AT CHICKAMANGA	360
RICK DANGEROUS	244
SHOOT EM UP CONSTRUCTION SET	288
SILK WORM	266
SIM CITY	318
SPEED BALL	250
SWORD OF SODAN	358
TEST DRIVE II	344
DATA CALIFORNIA	238
DATA CARS	238
TINTIN	**286**
TV SPORTS	396
ULTIMA IV	336
ULTIMA 5	326
LES VOYAGEURS DU TEMPS	**371**
WAR IN MIDDLE EARTH	266
WATERLOO	360
XENON 2	336
ZAC MC KRAKEN	310

ATARI ST

ADVANCED RUGBY	254
BAL. OF POWER 90	334
BARBARIANS II	264
BATTLETECH	324
BATMAN THE MOVIE	276
BEACH VOLLEY	276
BLOODWYCH	338
CHAMBERS OF SHAOLIN	326
CHESS MASTER 2000	328
CONFLICT EUROPE	360
CRAZY CARS 2	290
DEMON'S WINTER	358
DRAKKHEN	**364**
DOUBLE DETENTE	232
DOUBLE DRAGON II	**219**
DUNGEON MASTER	250
ELITE	280
EUROPEAN DREAMS	286
FALCON	316
FALCON DATA	264
FERRARI FORMULA ONE	248
FULL METAL PLANET	**306**
GUNSHIP	278
HEROES OF THE LANCE	302
HILLSFAR	326
HOLLYWOOD POKER	276
INDIANA JONES LAST CRUSADE (ARS)	248
INDY AVENTURE	351
KNIGHT FORCE	292
KULT	308
LA LEGENDE DU DJEL	286
MILLENIUM 2.2	344
NEW ZEALAND STORY	230
NORTH AND SOUTH	286
PIRATES	306
PICTIONARY	360
POLICE QUEST II	300
POPULOUS	294
POPULOUS (DATA)	132
RED STORM RISING	342
RICK DANGEROUS	244
SLEEPING GODS LIE	326
SPACE QUEST III	396
STUNT CAR	278
SUPER WONDERBOY	276
TV SPORTS	336
ULTIMA IV	338
ULTIMA 5	324
LES VAINQUEURS	419
LES VOYAGEURS DU TEMPS	**315**
WAR IN MIDDLE EARTH	228
WARSHIP	324
WATERLOO	324
ZAC MC KRACKEN	310

P.C.

688 SUBMARINE	360
ABRAHAMS TANK	324
AMERICAN CIVIL WAR III	326
BAL. OF POWER 90	360
BARD'S TALE II	328
BATTLE HAWKS	264
BATTLETECH	410
BOMBUZAL	326
CHESS MASTER 2100	331
CRAZY CARS 2	316
DEMON'S WINTER	358
DOUBLE DRAGON II	**285**
ELITE	340
EXPLORA II	**377**
F15 N.2	464
F19 STEALTH FIGHTER	456
FALCON	480
FERRARI FORMULA 1	**342**
FIRST PERSONAL PINBAL	276
GETTYSBURG	392
GRAND MONSTER SLAM	300
GUNSHIP	386
HEREOS OF THE LANCE	324
HILLSFAR	360
KNIGHT FORCE	258
LAST CRUSADE (ARC)	248
PICTIONARY	360
KNIGHT FORCE	292
KULT	294
LA LEGENDE DU DJEL	294
MILLENIUM 2.2	360
PIRATES	278
POLICE QUEST II	324
POOL OF RADIANCE	372
REBEL CHARGE AT CHICKAMANGA	360
RED STORM RISING	408
RICK DANGEROUS	324
ROBOCOP	**237**
SIM CITY	338
SAVAGE	274
SHILOH	392
SPACE QUEST III	360
STAR TRECK	340
STELLAR CRUSADE	342
STREET FIGHTER	248
SUPERMAN	324
TEST DRIVE II	344
DATA CARS	238
DATA CALIFORNIA	238
ULTIMA IV	352
ULTIMA 5	324
WARSHIP	342
WATERLOO	324
ZAC MC KRACKEN	310

TESTÉS DANS **GRAAL** N°20 :
POOL OF RADIANCE
HEROES OF THE LANCE
HILLSFAR

GRAAL COUP DE CŒUR POUR :
WATERLOO
FULL METAL PLANET - DRAKKHEN

Jeu(x) commandé(s)	Machine	Prix
	Frais de port et d'emballage	
	Total	

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : ....

Ci-joint mon règlement à l'ordre d'***Euromédia*** - 102, av. des Champs Elysées - 75008 Paris.

* Tarif T.T.C. valable jusqu'au 31.03.90 en France Métropolitaine, dans la limite des stocks disponibles.

Petites ANNONCES

VENDS ou ECHANGE **Chill** init. + scénario La Fureur de Dracula = 150 frs ; **Trauma** = 100 frs ; **Bitume** + écran = 100 frs ; Livre de poche **La Saga d'Hawkmoon** (4) = 50 frs , ou contre **Star Players** ; **Baston** ; **Excalibur** ; **Talisman** ; **Blood Bowl** 1 + **Zone mortelle** ; **Detective Conseil**.
Au 75. 55. 01. 28. (DROME).

VENDS **Wilderness Survival Guide**, **Monster Manual**, **Oriental Adventures**, **Legends & Lores** + aides. Prix cassés pour le lot.
Contacter CARLOS au 34. 84. 52. 38. Après 19 h. Très urgent.

VENDS **JRTM** : 150 frs.
Laurent HERITIER, 1A-ENSIGC Chemin de la loge, 31078 TOULOUSE CEDEX.

VENDS plusieurs **JdR**. Ecrire en joignant timbre pour recevoir liste et prix.
REYNAUD MICHEL BT de la poste, 05230 CHORGES.

VENDS **World of Greyhawk** TBE : 100 frs + modules **AD&D** TSRE TBE 50 frs pièce.
Tel au (1) 43. 48. 62. 03. après 18 h.

VENDS **Star Wars** + guide, **AD&D** maitre + joueur + monstre 1 + scénarios. **D&D** base + scénarios. Prix à débattre.
JEROME : 69. 42. 32. 86. après 18 h.

VENDS **James Bond** + **Manuel Q** + **Dr No**. Etat neuf (180 frs). **Multimondes**, état neuf (150 frs).
Demander LAURENT au 64. 48. 98. 16. après 19 h.

VENDS **D&D** base 80 frs + scénario (B5) 30 frs + **AD&D** MJ 60 frs + les **Technoguerriers** 80 frs + **Battletech** 160 frs.
Tel : 33. 38. 46. 53. après 18 h. SEBASTIEN.

VENDS **Casus** N° 34 ; 36 ; 39 (10 frs) pièce et **Jets** N° 53 (10 frs) + port. CHERCHE **Ghostbusters** + modules.
Regis JAULI, N 12 PL. VIOLLET LE DUC, 85000, LA ROCHE SUR YON.

VENDS **Chill** (1 et 2) + 1 scénario : 130 frs ; **Le Jeu des 1001 Nuits** : 80 frs ; **Empire Galactique** : 90 frs.
Demander BENJAMIN 22. 31. 47. 87. MERCI !

VENDS 2ème **DB Normandie** : 100 frs.
Tel : 56. 66. 67. 49. heures repas.

VENDS **Livres dont vous etes le héros** 10 frs l'un. Etat neuf
Tel : 48. 81. 55. 65. Demander CYRIL après 17 h.

VENDS **RuneQuest** 150 frs à débattre ; **Bitume** 50 frs.
Demander MANU au 6. 66. 33. 65.

VENDS **Pendragon** 150 frs, **D&D** de base (sans boite) 100 frs, D&D expert 150 frs, **RuneQuest** 170 frs, **L'Oeil Noir** 1+1 aventure 70 frs.
Tel : 85. 36. 13. 36.

VENDS **D&D** boite de base ; **Paranoïa** ; **JRTM** ; écran **Stormbringer** + divers scénarios pour chaque.
Tel : 45. 27. 41. 79.

VENDS **Croisade** 120 frs ; **TAC AIR** : 190 frs (état neuf).
Après 18 h au 40. 54. 44. 70.

VENDS **Manuel AD&D** 110 frs ; 1 Guide Du Maître; Manuel des Joueurs, Manuesl des Monstres 1&2, Unearthed Arcana, Oriental Adventures, Legends & Lores, Dungeoneers Survival Guide + **Warhammer** JdR 150 frs + **Ave Tenebrae** 100 frs, tout bon état. Demander DAVID 67. 39. 09. 58.

VENDS **Paranoïa** + **parano algüe** + 3 scénarios + figurines parano. Prix à débattre. Environ : 200 f le tout.
Tel : 64. 07. 07. 85. STEPHANE.

VENDS **Légendes Celtiques**, **Star Wars** + **Guide** + figurines **Maléfices** + scénario n° 1 + Bestiaire, **Warhammer JdR**, **Tregor** + Atlas + aventures, **Bushido**, **Bitume** + écran + scénario n° 1, **Marvel SPH**, **D&D** base + expert, Royaumes Oubliés + FR1. tous jeux en VF.
Tel : 76. 68. 74. 17. Jean-Luc.

VENDS **Rêve de Dragon** + **Terres Médianes** 1 à 5 (250 frs) ; **Blood Bowl** (100 frs) , **Légendes Celtiques** + 2 scénarios (100 frs), **Top Secret** (100 frs), **RuneQuest** + Le Maître des Runes + Les Monts Arc en Ciel + les Dieux de Glorantha + Genertela + Trollpack (le tout 800 frs).
Tel : (16) 61. 73. 45. 89. ou écrire à mr didier terron, 22 résidence du château, 31320 AUZEVILLE.

VENDS **Multimonde** 150 frs.
Tel : 93. 44. 77. 42. Demander DIDIER vers 18 h 30 chaque soir. NICE.

VENDS **Warhammer (RPG)** + le supplément personnage. Le tout 120 frs.
Demander ANTOINE au 47. 50. 08. 57.

VENDS **AD&D** MdJ + GM + MM1 + DSG + divers = 400 frs + MM2 = 100 frs ou 110 frs l'un + **Star Frontiers** + 1 sc. 150 frs + **Oeil Noir** boite 1, 2, 3 + sc.
Tel 97. 21. 21. 62.

VENDS SUPER JdR **Asphalt** : 30 pages claires 14 frs. LIQUIDE, CHEQUE indémordable !
JEREMY LE GALL, CES KERANROUX, BP 52, 29200 BREST.

VENDS ou ECHANGE contre **Stormbringer**, **Warhammer** JdR VF 150 frs.
Demander YOHANN au 94. 08. 32. 04. entre 6 h et 8 h.

VENDS ou ECHANGE **Simulacres** (HS de Casus Belli), **Paranoïa** (+ B du SEST. MIT), **D&D** expert, **Hawkmoon**. URGENT. STEPHANE au 98. 52. 97. 20.

VENDS **Légende de la Table Ronde** + 2 scénar. le charognar ; chevalier de l'orage 130 f. URGENT
Tel : 16. 77. 20. 29. 80. Demandez FRANCK.

VENDS **Oeil Noir** initiation et 5 livres oeil noir 250 f et 11 livres dont ... 8 f l'un.
Tel : 39. 95. 50. 81. VINCENT.

VENDS FIGURINES premier prix 5 frs. Liste et tarif sur demande. Ecrire CHEVILLON VIVIANE, 16 Allée du moulin, PRECY SUR OISE.

ACHETE **Spell Law** ; tout supplément **JRTM/ MERP** ; descriptifs des races (JRTM).
TEL : (16) 22. 43. 07. 51. VINCENT après 19 h.

DONJONNEUR débutant cherche tableau des limites en niveau des races DMG 2° édition
Tel : 29. 83. 96. 25. Le week end après 18 h 30. OLIVIER PHILIPPE.

RECHERCHE désespérement JOUEURS et JOUEUSES de CHILL, MALEFICE, CTHULHU, LGENDES CELTIQUES.
Tel : 63. 04. 10. 38. MOISSAC.

CHERCHE Fiend Folio, Un Arcana et Legends Lore, bon état de préférence .
Ecrire à : LE COURIANT SEBASTIEN, 15 rue jacquino, appt. 272, 54000 NANCY.

CHERCHE joueurs ou club pour D&D, Technoguerriers, Battletech, Adeptus Titanicus...
Tel : 44. 86. 23. 20. après 18 h BERNARD.

CHERCHE joueurs ou correspondants (tous sexe) pour Star Wars.
5 chemin des arnas, 07600, VALS LES BAINS. Réponse(s) assurée(s). LEMERY XAVIER.

CHERCHE DM pour **Cyberpunk**. Région parisienne.
Tel au : 42. 37. 52. 66. et demander ANDRE après 19 h.

CHERCHE COACH (ES) de **Blood Bowl** à Cavaillon + environ pour faire une ligue.
Tel : 90. 78. 36. 69. FREDERIC après 18 h 30. URGENT.

ECHANGE VENDS **AD&D** Player's 2°Ed + **Technoguerrier** (LES 2 270 f neufs) ou contre **Star Trek** 1° ED NEUF.
Cedric AU 76. 09. 44. 14. le soir.

ACHETE **AD&D**, Guide du Joueur en version française. Prix à débattre au : 16. 47. 02. 57. 71. Du lundi au vendredi 18 h.

PEINDS vos figurines à partir de 10 f. Tarif sur demande.
Ecrire MMe CHEVILLON VIVIANE 16 Allée du moulin PRECY SUR OISE.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à :

GRAAL, petites annonces, 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec



Self peint : beaucoup d'entre vous sont des passionnés de la peinture de figurines ou aiment tout simplement donner vie à la silhouette de leurs personnages favoris. Aussi Rêve de Plomb vous sera-t-il consacré de temps en temps : envoyez-nous des photos de vos aventuriers peints ainsi qu'un court résumé de leurs hauts-faits. Les plus beaux personnages seront publiés. Les figurines et dioramas de cette page sont l'oeuvre de M. Blanc (l'ettin et le dragon à deux têtes) et de Philippe Maury. Ils sont actuellement exposés, ainsi que de nombreux autres, à la boutique TEMPS LIBRE, 22 rue de Sévigné, 75004 Paris, un endroit toujours intéressant pour les figurinistes.

Grenadier Prince August

Grenadier

Prince August

GRIMOIRES



Pas beaucoup d'inédits en science-ficton ces mois-ci, mais beaucoup de rééditions, plus ou moins justifiées : Philip K. Dick est encore à l'honneur avec la réédition d'un de ses meilleurs romans, **Ubik** (le livre de poche) et la publication d'un roman inédit datant de 1960, **L'homme dont les dents étaient toutes exactement semblables** (Terrain Vague Losfeld), qui n'est pas un roman de SF, mais dont les personnages sont typiquement dickiens, avec ce léger décalage avec la réalité qui est la marque de cet auteur. Le héros est un exclu dont l'obsession est d'installer dans son village californien un réseau de distribution d'eau. La vengeance d'un voisin contre lui aura des retombées incroyables. Après ce roman refusé par l'éditeur américain, Dick entama la rédaction d'un de ses chefs-d'oeuvre : LE MAITRE DU HAUT-CHATEAU.

Parmi les rééditions, **Salut l'Amérique** (J'ai Lu) est un roman de JG Ballard où l'Amérique, désertée de ses habitants depuis plus de cent ans, est devenue un désert de sable suivi d'une immense jungle tropicale. Une expédition arrive pour la redécouvrir, mais elle n'est pas au bout de ses surprises. Un très bon roman, autrefois paru chez Denoel. **Trips** (J'ai Lu) est un bon recueil de nouvelles de Silverberg, dont c'est déjà la troisième édition française. Quant à **L'appel de Cthulhu** et **La chose des ténèbres** (chez Presses-Pocket), c'est la réédition en deux tomes des LEGENDES DU MYTHE DE CTHULHU : si vous ne les connaissez pas déjà (comment, quoi, qu'ouïs-je !), vous y trouverez des nouvelles du mythe par Lovecraft, Derleth, Bloch, F.B. Long, Lumley, Howard, C. A. Smith, etc. Ce sont quelques-uns des textes fondateurs du mythe de Cthulhu, qu'est-ce que je peux vous dire de plus...

Nous voilà passés dans le domaine du fantastique, aussi restons-y : **Les enfants de Dracula**, de Richard Lortz (Sombre Crapule) est un splendide thriller où de curieux enfants vivent nus dans Central Park et attirent des passants pour les dévorer. Un roman très beau et très original. J'attends avec impatience la traduction d'autres livres de cet auteur.

La troisième balle (le livre de poche) est un roman de Leo Perutz datant de 1915. C'est l'histoire de Franz Grumbach, un homme qui va tenter de changer le cours de l'histoire en tuant le conquistador Cortez avant que celui-ci ne soumette l'empereur Montezuma. Mais pour cela, il n'a que son arquebuse et trois balles... Ce n'est pas véritablement un roman fantastique, il n'y a aucun élément "fantastique" proprement dit, mais tout le livre baigne dans une ambiance de mystère telle que je n'ai pas de scrupules à le citer ici. Le livre n'a pas vieilli et je vous le conseille chaudement.

Un autre roman splendide et difficile à classer (on a parlé de "réalisme magique"), c'est **Le dernier des mondes** de Christophe Ramsayr (Flammarion). C'est l'histoire du poète Ovide, condamné à l'exil par l'empereur romain Auguste aux confins de l'Empire, au bord de la Mer Noire. Un de ses disciples décide d'aller le retrouver après quelques années, mais à peine arrivé, il se retrouve dans un univers où passé, présent et avenir se mêlent, où il ne sait ce qui relève du rêve et de la réalité, où des créatures sorties du livre d'Ovide, LES METAMORPHOSES, envahissent le quotidien... Un très grand roman par un écrivain allemand dont c'est le deuxième livre. Son premier roman, **Les effrois de la glace et des ténèbres** (Maren Sell) imbriquait ensemble le récit d'une expédition marine qui resta bloquée deux ans dans la mer de glace, en 1873, et le voyage d'un personnage nommé Joseph Mazzini vers le cercle polaire arctique, en 1981... Enfin, pour ceux d'entre-vous qui voudraient découvrir le poète latin Ovide, qui vécut de 43 avant Jésus-Christ à 17 environ, **Les tristes**, qui est un des recueils qu'il composa en exil, a été réédité en édition bilingue à un très bas prix dans la collection Orphée (éd. La Différence).

Le dragon des sept mers (Presses de la Cité) d'Attanasio (l'auteur du roman de SF RADIX) est le récit des aventures de Jaki, l'indien blanc adopté par le guerrier mystique Jabalwan, avant de devenir pirate. Un bon roman d'aventures, mais qui reste bien inférieur, à mon avis, à SUR DES MERS PLUS IGNOREES de Tim Powers (J'ai Lu).

Histoires etranges et fantastiques d'Amérique Latine (Métailié) est un épais recueil qui contient une trentaine de nouvelles par une trentaine d'auteurs comme Borges, Bioy Casares, Carlos Fuentes, Jorge Amado et d'autres beaucoup moins connus des néophytes comme moi. Ce livre est un enchantement en même temps qu'une excellente introduction à la littérature sud-américaine et il m'a donné envie de découvrir les livres de beaucoup des écrivains représentés ici. Tout un univers fantastique à découvrir, bien différent de notre fantastique souvent bien trop mécanique et rationnel.

Evidemment, après ce maître livre, les deux romans d'épouvante que j'ai lu m'ont paru bien pâlichons : **Carrion** de Gary Brandner (J'ai Lu) ne m'a pas convaincu ; par contre, **La nuit du sang** de Thomas Tessier (J'ai lu) est bien meilleur.

Enfin, pour en revenir au roman sud-américain, le Livre de Poche a réédité le CAHIER DE L'HERNE consacré à **Borges**, où sont repris des textes du grand écrivain, ainsi que des témoignages, des articles savants et un entretien. A quand la réédition en poche des Cahiers de l'Herne consacrés à Lovecraft et à Jean Ray ?

En policier, j'ai lu **Gangsterski** de Tomasz Matkowski (Denoël), un roman assez marrant où deux gangsters professionnels sont chargés d'aller récupérer un chargement de drogue qui s'est égaré en Pologne. Mais le contact avec les réalités absurdes des pays de l'est (bureaucratie, pannes, impossibilité de se procurer certaines choses) suffit à les handicaper complètement. Un livre très drôle sur les réalités de la vie à l'est.

Le montreur d'ombres de Timothy Williams (Sombre Crapule) a pour héros Pierro Trotty, un commissaire de police italien taciturne. Dans ce roman, un homme va venir se faire tuer de deux balles dans un café, à deux pas du commissaire. Trotti enquêtera obstinément, nous régalant de descriptions d'une Italie moderne et pittoresque, jusqu'à la déduction finale. Un très bon roman.

Bonne chasse de Archer Mayor (Série Noire) est un bon gros polar bien glauque et bien prenant à lire au coin du feu quand il fait froid dehors. Joe Gunther est un flic du Vermont qui va reprendre une vieille enquête poisseuse où un innocent a été injustement jeté en prison. Un bon roman noir des familles. A l'opposé, dans **Meurtre au British Museum** et **Le secret des Mac Gordon** de J. C. Livingstone (Gérard de Villiers), Higgins, le limier de Scotland Yard, résoud avec classe et brio les meurtres les plus saugrenus. Tout ça entre deux tasses de thé. Du policier classique à la manière d'autrefois.

Quant au **Boucher de Cleveland** de Max Allan Collins (Série Noire), c'est une aventure imaginaire d'Eliot Ness, qui traque cette fois-ci un assassin qui mutile et dépèce les clochards de Cleveland. Incidemment, vous y trouverez pas mal de renseignements sur les Etats-Unis en 1937.

Catastrophes (Presses-Pocket) est un recueil de nouvelles de Patricia Highsmith qui m'a beaucoup plu car l'auteur y déploie toures ses facettes d'écrivain. Et jugez des sujets : une nouvelle traite de l'invasion d'une résidence de luxe par les cafards, une autre concerne une baleine pleine d'explosifs qu'il faut neutraliser pour protéger les côtes et ainsi de suite...

Enfin j'ai découvert une collection qui peut être une formidable documentaton pour écrire des scénarios pour vos jeux de rôle : c'est la collection Découvertes (Gallimard), qui associe un texte fait par des spécialistes à une superbe iconographie en couleurs. Par exemple, **Les sorcières, fiancées de Satan** vous apprend tout ce qui est nécessaire sur le sujet ; **Quand les gaulois étaient romains** décrit la société gallo-romaine avec beaucoup de reproductions d'objets usuels, de bas-reliefs, de mosaïques. Pourquoi ne pas s'inspirer d'une telle documentation pour rendre plus réaliste votre univers de jeu ?

Deux volumes particulièrement intéressants traitent de l'écriture (**L'écriture, mémoire des hommes**) et du langage des signes (**Langage de signes, l'écriture et son double**). Tout ce qui est civilisation étrangère peut être caractérisé par des idées piochées dans ces deux livres - écriture, langages gestuels, signes à distance - de quoi déconcerter les aventuriers les plus aguerris!

Frédéric Blayo













ACF
L'Association des Clubs de France
organise le

CHAMPIONNAT
DE
FRANCE

Juniors et seniors de Jeux de Role 1990



Trois tournois et une grande finale pour jouer, s'amuser et gagner avec des joueurs venus de toute la France !

Les règles de la compétition seront celles de Chaosium et vous évoluerez dans les différents "thèmes" du JdR. Deux tournois départementaux et un régional désigneront 100 joueurs et 20 maî tres de jeu qui participeront à la finale en novembre 90. Pour tout renseignement, n"hésitez pas à nous consulter en remplissant le bulletin ci-dessous.

L'INSCRIPTION INDIVIDUELLE EST DE 50F
RETOUR DES DOSSIERS AU PLUS TARD LE 25 FEVRIER 90

Je désire recevoir la documentation complète du championnat
Je désire recevoir   dossier(s) d'inscription au championnat
Je désire recevoir la documentation sur l'ACF

NOM :   PRENOM :
ADRESSE :

CODE POSTAL :   VILLE :

Renvoyer ce coupon en joignant une enveloppe timbrée à 3F 70 à :
ACF, 42 rue de la muette, 78600 Maisons-Laffitte



Après LE SCEAU DE MALETON :

TENTATAK

ou LES CONTES DES TERRITOIRES CONNUS ET INCONNU



Tentatak est la suite du SCEAU DE MALETON, un scénario paru dans notre précédent numéro. Dans la première partie, nous avons vu Koniek, le Dieu Caméléon, se servir des PJ pour regagner son plan d'origine. Koniek n'avait pas prévu que les personnages l'y suivraient ! De leur plein gré ou aspiré dans un tourbillon dimensionnel, les PJ franchissent à leur tour la porte entre les plans. Ils se matérialisent dans un monde étrange et désolé (le Plan des Hybrides). Là, sous un ciel violet, ils terrassent Koniek dont les pouvoirs divins ont grandement décliné. Les personnages peuvent être fiers de cette victoire, mais leur situation n'est pas enviable : La porte s'est refermée derrière eux, coupant leur retraite vers le monde connu. D'autre part, s'ils ont détruit l'enveloppe corporelle de Koniek, ont-ils vraiment "tué le Dieu" ? rien n'est moins sûr...

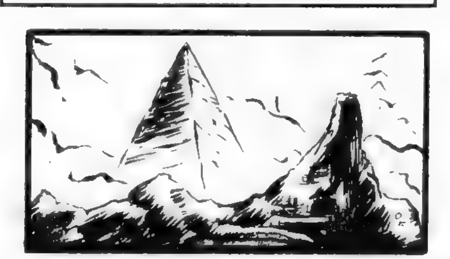
si vous n'avez pas joué LE SCEAU DE MALETON...

Il est facile d'adapter TENTATAK pour en faire un scénario indépendant :

Lancement du scénario : les PJ se matérialisent sur le Monde des Hybrides à la suite d'une téléportation hasardeuse ou d'un voyage entre les plans...

Dieu Caméléon : il n'intervient plus dans l'aventure. Tout ce qui le concerne doit disparaitre du scénario.

But des PJ : il ne change pas. Naufragés sur une terre étrangère, les personnages cherchent un moyen de rentrer chez eux.



UN AUTRE MONDE

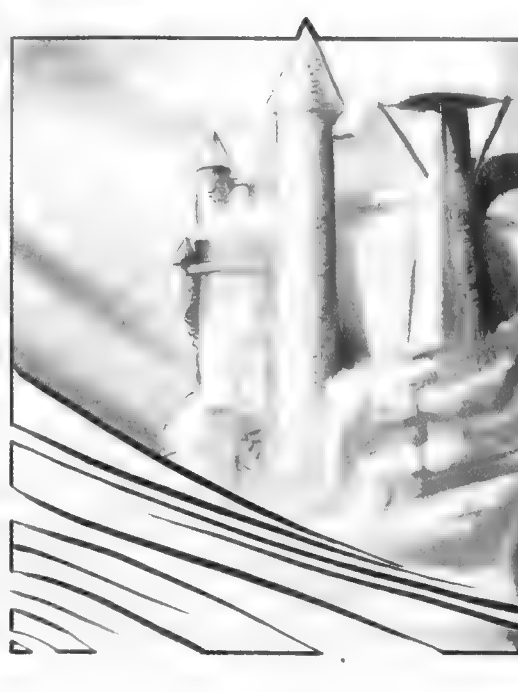
Des steppes rocailleuses à perte de vue... Un groupe d'ombres froides s'immisce entre les roches... un vol d'oiseaux passe devant l'énorme soleil blanc en direction de l'Est... Au loin, une tour pyramidale se détache de l'horizon escarpé. *(Note au MJ : si les personnages ont joué "LE SCEAU", ils voient le cadavre de Koniek se désagréger à vue d'oeil en une fange immonde aux relents infâmes)*

LES HYBRIDES

Les PJ partent en direction de la tour. Une vague de découragement les saisit quand ils réalisent que cette construction est encore plus grande et plus éloignée qu'ils ne l'avaient pensé. De fait, ils marchent plusieurs jours sans avoir l'impression de s'en approcher. Au bout de 1D3 jours de voyage sans rencontres, les PJ aperçoivent un village minier accroché au flanc d'une montagne. Des hommes, des femmes et des enfants à têtes de chien, à la peau brune et pauvrement vêtus vaquent à leurs occupations. La population compte 10 couples d'âges variés, 5 vieillards et 8 enfants. Leurs alignements sont LN, NB, ou CB. Ils possèdent très peu de vivres mais les partagent volontier si l'occasion se présente. Ils ne peuvent renseigner les PJ sur autre chose que la vie de leur village car ils n'ont presque aucun contact avec l'extérieur. Seuls les barquiers de la ville de Cendre viennent commercer avec eux.

Les villageois extraient du minerai (des pierres poudreuses sans valeur pour les PJ) qu'ils livrent aux barquiers en échange de vivres et autres produits indispensables. La survie du village en dépend. Les PJ qui désirent aider les habitants dans leur travail ne peuvent le faire : en effet les pierres sont choisies en fonction de leur odeur ! Les personnages n'ont pas le nez assez fin pour distinguer les bonnes des mauvaises.

Les enfants du village sont adorables, les adultes très hospitaliers. A la veillée, ils demandent aux PJ de raconter leurs voyages. Tout semble les intéresser ! Cependant, malgré leur enthousiasme, ils évitent de rire ou de parler trop fort car la doyenne du village agonise dans une maison voisine. Son mari espère secrètement que les PJ pourront la réconforter : la description de beaux paysages, de villes fabuleuses ou d'autres merveilles apaiserait la vieille femme avant son "passage". Si les PJ se comportent avec tact et intelligence, ils peuvent se lier d'amitié avec le doyen. Ce dernier répond avec franchise à leurs



* pour 4-5 personnages de niveau 8-10

LE PLAN DES HYBRIDES



L'arrivée sur le Plan Supérieur des Hybrides dépayse complètement les personnages. Ils vont progressivement découvrir un univers étrange, peuplé non pas d'hommes mais d'hybrides à corps humain et à tête d'animal. Ces créatures parlent un commun à la syntaxe quelque peu tortueuse. Leurs vêtements sont de type médiéval. Les classes et caractéristiques (sauf précision contraire) sont les mêmes que sur le plan d'origine des PJ. Néanmoins, les hybrides bénéficient des sens de leurs modèles animaux : flair, infravision, nyctalopie, etc.

Seuls les Hybrides très instruits sont surpris par l'apparence des PJ. Les autres non, ou très peu, car rares sont ceux qui connaissent tous les genres d'hybrides existant. Les PJ sont sur un plan différent où réalité, divinités et valeurs sont différentes. Chaque personnage subit donc une altération de ses pouvoirs :

Pour les guerriers : leur objet magique faisant le plus mauvais Jet de Protection n'émet plus aucune magie, même résiduelle.

Rangers : ils gagnent un bonus de +4 aux ajustements à la réaction face aux hybrides.

Paladins : ils ne conservent que 1D6-2 niveaux des pouvoirs légués par leurs dieux.

Mages : ce monde correspond à une ancienne prémonition du lieu où ils allaient mourir.

Illusionnistes : ils gagnent 1D3 niveaux.

Clercs, Prêtres de mythologie spécifique : ils voient les pouvoirs conférés par leurs dieux amputés de 1D4+1 niveaux.

Druides : ils gagnent un bonus de +2 aux ajustements à la réaction des hybrides.

Voleurs : *se cacher dans l'ombre* et *se déplacer silencieusement* +10% ; *pickpocket* et *détecter les bruits* -10% vis à vis des hybrides.

Bardes : aucune modification.

Par ailleurs, sur le Plan des Hybrides :

- les épées intelligentes deviennent des épées magiques ordinaires. Elles ne conservent que leurs bonus d'attaque et éventuellement leur pouvoir principal.
- Les sorts et objets d'augure ou de divination perdent toute efficacité.
- Argent et pierres précieuses n'ontpas court ; pour payer il faut utiliser de petits carrés parfaits de diverses couleurs. Cette monnaie n'a pas de nom. On se contente de dire le chiffre. (exemple : "Je ne paierai jamais plus de 10 un tel casque!"). Par commodité les prix sont ceux du manuel.

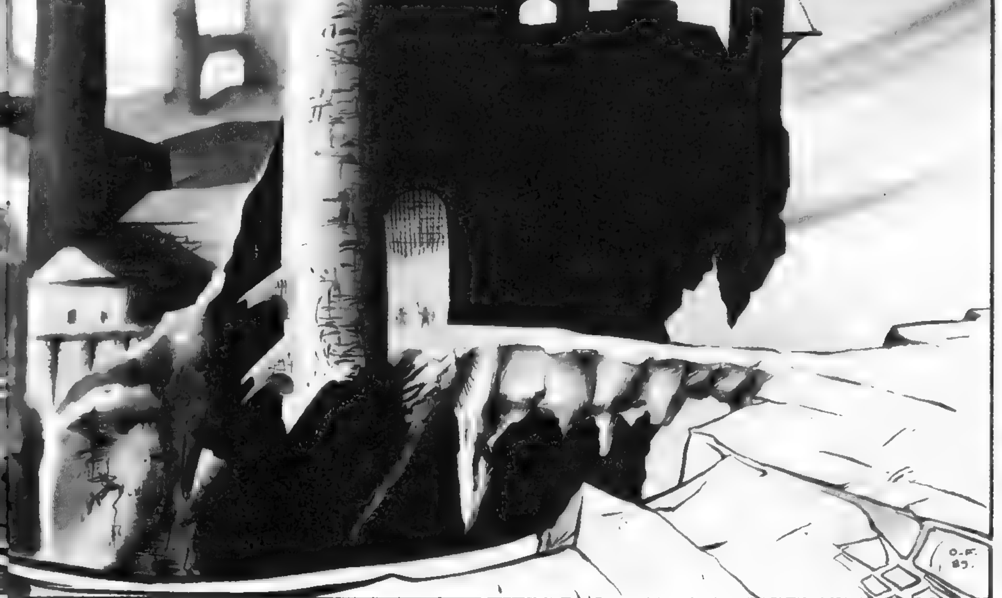
questions. Les miniers, dit-il aux aventuriers, habitent le village depuis que leurs ancêtres ont commis "La Faute", il y a des générations. Les villageois ne peuvent s'en aller car ils n'ont pas de moyen de transport ni assez de vivres pour traverser les Steppes désertiques qui les cernent. D'ailleurs, il n'ont pas réellement envie de partir...

LA BARQUE MINERALE

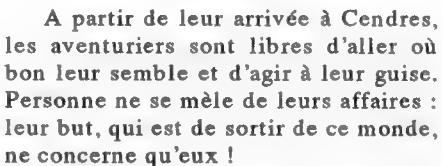
La vieille femme meurt quatre jours après l'arrivée des PJ. Deux jours plus tard, les barquiers passent au village. Ils offrent aux PJ de les emmener à Cendres la Ténébreuse mais ne sont pas disposés à prendre les gens du village à leur bord. Ils voyagent dans une barque minérale qui vole à 1 ou 2 mètres du sol. Entrainée par deux grandes voiles transparentes, cette embarcation mesure 19 mètres de long et 4 de large pour une profondeur de 3,50 mètres. Les sept hommes d'équipage sont dirigés par un capitaine à tête de lion. Le second, un prêtre des vents à tête de fenec, aime parler de ses études : il explique aux PJ que les prêtres de son ordre doivent servir un cycle (un an) à bord d'une barque minérale pour accéder à un niveau supérieur. Rien ne vaut l'apprentissage sur le terrain !

Les barquiers restent au village le temps de décharger leur cargaison et d'embarquer le minerai (où personne ne peut se cacher sans risquer la mort par asphyxie et l'écrasement).

Le voyage jusqu'à Cendres dure cinq jours. Les barquiers échangent peu de paroles avec les PJ, sauf le second mais sa conversation devient vite lassante : Il n'en est qu'à son premier voyage ; jusqu'alors il avait mené la vie sans histoire d'un étudiant religieux de Cendres.



LES TERRITOIRES CONNUS



A partir de leur arrivée à Cendres, les aventuriers sont libres d'aller où bon leur semble et d'agir à leur guise. Personne ne se mêle de leurs affaires : leur but, qui est de sortir de ce monde, ne concerne qu'eux !

De ce fait, le scénario va devenir beaucoup moins directif. Nous allons recenser les villes et les lieux importants du Plan des Hybrides, en donnant pour chacun d'eux une série d'événements que le MJ agencera à sa manière.

A Cendre et dans d'autres villes, les personnages peuvent interroger des hybrides cultivés (astrologues, grands prêtres, bardes, etc) appartenant aux hautes sphères de la société. Les PJ apprennent l'existence de trois bibliothèques royales où , leur dit-on, ils pourraient obtenir des renseignements sur les voyages entre les plans. L'une se trouve dans la ville d'Aguirre la Bleue, la seconde à Krene et la toisième à Siarka, la Cité du Souffre.

CENDRES LA TENEBREUSE

(Brumes sématiques : 20%)

Située sur un promontoire au dessus d'une faille de brume, la ville est reliée au désert de roches par un pont naturel d'aspect fantastique. La cité n'est accessible par aucun autre chemin, même par la voie des airs, car un fort vent souffle de la faille. Il diffuse en permanence un brouillard couleur cendre qui assombrit le paysage.

Les races hybrides types ont des têtes de renard, de lion, de fenec, de gazelle, de buffle et, plus rarement,

La Malédiction du Dieu-Caméléon

Pour ceux qui on joué LE SCEAU DE MALETON, voici quelques péripéties suplémentaires

Le précédent scénario s'achevait sur un combat entre les PJ et Koniek, le Dieu Caméléon. Avant de succomber, ce dernier a lancé un shuriken qui a touché un personnage. Le PJ blessé par le dieu est maudit : l'esprit de Koniek s'est introduit dans son corps et va progressivement tenter d'en prendre le contrôle.

Pour déterminer quel PJ est frappé, vous pouvez vous en remettre aux dés. Nous vous conseillons plutôt de choisir un joueur capable d'assumer le rôle difficile du Maudit. Il verra son alignement changer et devenir chaotique mauvais par étapes successives :

LB -> LN -> NN -> CN -> CM
LN -> LM -> NM -> CM
LM -> NM -> CM
NM -> CM
NN -> CN -> CM
NB -> CB -> CN -> CM
CB -> CN -> CM
CN -> CM
CM : pas de changement



L'alignement d'origine figure en italique. Chaque changement se produit au bout d'une période de 20 jours. Le MJ instruit secrètement le joueur de ces modifications successives. Sans lui révéler la nature de sa métamorphose, Il l'incite à ne pas perdre le sens des nuances et à jouer intelligement son personnage.

Outre ses changements d'alignement, le personnage maudit subit les transformations suivante :

2° jour : tous ses attributs supérieurs ou égaux à 16 augmentent d'un point, les autres sont portés à 16.

22° jour : +1dans tous les attributs ; plusieurs hommes-lézards se prosternent devant le PJ avant de se fondre dans la foule.

32° jour : +1 dans tous les attributs ; 1 suggestion / jour ; 1 métamorphose/ 2 jours.

42° jour : de plus en plus souvent des hybrides se retournent sur son passage ; 3D20 passants, soudain pris de démence, attaquent les PJ en scandant le nom *Koniek*. Ils cherchent à tuer le Maudit.

52° jour : +2 dans tous les attributs ; 2 suggestions/ jour ; 1 métamorphose/ jour.

62° jour: Métamorphose à volonté ; Toucher poison.

72° jour : 3 suggestions/ jour.

80° jour : Un groupe de Syl'Hoc (voir encadré) se rue sur les PJ, où qu'ils se trouvent. Tandis que les autres personnages affrontent les prêtres sanguinaires, le Maudit est téléporté au coeur d'une nébuleuse. En face de lui, à une dizaine de mètres, Koniek. Le dieu explique au PJ la triste réalité et dévoile son horible nature (voir Graal 21, p 32, Acte VI, scène 1). Il réclame le corps du personnage pour s'y réincarner. Mais comme ils sont deux pour un seul corps un combat doit avoir lieu où le vainqueur gagnera l'enveloppe corporelle et le perdant mourra.

En pratique, le Maudit doit être isolé des autres joueurs pendant le combat contre les Syl'Hoc. Tandis que ses compagnons se battent physiquement, le Maudit affronte Koniek dans un duel psychique : le dieu pose des questions, le personnage doit y répondre. Le MJ communique au Maudit une liste de questions (voir ci dessous). La fin du combat entre les Syl'Hoc et les PJ indique la fin de son temps de réponse.

les questions du dieu

1- "Mortel, dis-moi quel astre commençant à briller au printemps, arrive à son

---

d'aigles.

La ville, qui compte 40000 habitants, bat sa propre monnaie et constitue un pôle économique. Elle doit sa prospérité au savoir de ses artisans. Ces derniers connaissent l'art de travailler certains minerais rares dont ils ont le monopole. En revanche, la ville doit importer presque tous les produits de première necessité.

Tous les habitants, qu'ils soient notables, clochards, prostituées, travailleurs, soldats, écrivains, étudiants, voleurs, prêtres, assassins respectent la même loi ancestrale : les techniques connues dans la ville doivent rester secrètes. La survie de tous en dépend. Une simple tentative de trahison est punie de mort (jadis, les coupables étaient exilés dans les mines à perpétuité).

Evénements :

Abus de confiance

Dans la haute-ville un homme renard de grande taille propose aux PJ, loin de toutes oreilles indiscrètes, un travail bien rémunéré : 80 au départ et 80 à l'arrivée pour chacun. Il s'agit de transporter à la nuit tombée un coffret rempli de *suc d'élime* (une drogue précieuse) dans la Haute-Ville, sans se faire intercepter par les gardes royaux. Les personnages doivent remettre la marchandise à un homme lion nommé Soët, dans la rue de Long'Ore. L'homme renard fait comprendre aux personnages que voler ce coffret serait un pur suicide, une entreprise bien plus dangereuse que de simplement transporter l'objet.

Les PJ trouvent facilement un guide (il se momme : "le Trouillard") au tarif de 6. Si les PJ lui en donnent plus il leur sera fidèle.

Au cours du trajet, les aventuriers risquent de rencontrer :
- brumes sématiques
- gardes royaux
- 6 voleurs-ocelots de niveaux D4.

Non loin du lieu de rendez-vous, les PJ aperçoivent l'homme lion qui vient à leur rencontre avec deux gardes du corps car, leur dit-il, il en avait assez d'attendre (effectivement, les PJ ont tardé). L'homme lion remet 80 à chaque personnage lorsqu'il reçoit le coffret. Le Trouillard leur indique une bonne auberge où faire la fête et passer une bonne nuit.

Le lendemain les PJ sont réveillés par les gardes royaux. Bien armés, les soldats veulent emmener les personnages chaînes aux poings. Les étran-

LES CITES DES HYBRIDES

Elles sont toutes constituées par :

a/ la Basse-Ville, accessible à tous. On y trouve la place des caravanes, des tavernes, des auberges et des taudis. Elle n'est protégée que par de modestes remparts. Les gardes n'y passent que très rarement.

b/ la Ville-Haute, entourée par la Basse-Ville et séparée d'elle par de forts remparts. Il y a peu de porches et ils sont très bien gardés. Toutes les personnes sont contrôlées à leur passage. Des colliers auxquels sont fixés de petites tablettes gravées sont fournis. On y porte le nom et les possessions de la personne qui entre dans la Haute-Ville. Toute personne prise sans collier est condamnable (prison, bagne, abandon dans le désert exécution publique, etc), sauf si dans les deux jours, trois personnes dignes de fois ne répondent de son identité et de ses biens.

c/ la Ville-Interdite, au centre de la cité, est entourée de puissantes murailles qui servent de caserne à la garnison. Les Porches d'accès connu sont rares mais on dit qu'il existe des passages souterrains dans les catacombes de la ville.

La Ville-Interdite est habitée par la cour. Pour y pénétrer, si on ne fait partie des Familles Elues, il faut une autorisation spéciale. Etre un Elu est un statut social très envié car la vie de Cour est paradisiaque, bien que risquée. Il faut savoir évoluer dans ce milieu où tous recherchent les faveurs des Grands Seigneurs afin de s'élever dans la hiérachie. Des luttes farouches et silencieuses agitent ce petit monde de remous parfois mortels.

Les Brumes Sématiques

Ce sont des brouillards nocturnes trés denses, fréquents dans les villes et sur la Mer de Sang. Leurs effets sont néfastes : ils nécessitent un jet de *choc métabolique* avec un malus de 20%. En cas d'échec, c'est la mort sous peine de mourir. A l'approche des brumes, les gens s'enferment dans leurs maisons s'ils le peuvent. Diverses superstitions parlent des dangereux vampires-lapins et autres fantômes qui vivent au sein de ces brouillards. Leurs apparitions sont aussi soudaines qu'aléatoires (voir pourcentage selon les lieux).



apogée au coeur de l'été, pour décliner à l'automne, disparaître l'hiver venu, avant de briller à nouveau au printemps ?"

2- "Petit homme que les événements dépassent, quel est ton voeu le plus cher pour maintenant et après ?"

3- "Poussière que la mort guette, en cette heure, qui désirerais-tu être ?"

4- "Laisse-moi ton corps de ta propre volonté, alors je pourrais te sauver et faire de toi un Esprit libre et puissant. Acceptes-tu mon offre ?"

5- "Mais peut-être, cher compagnon, préférerais-tu détruire ton corps de ta propre volonté et, en te suicidant, m'empêcher d'exister ?"

6- (facultatif suivant le 5) "Alors si tu as l'inconscience de te détruire, fais-le maintenant car cela va bientôt en être fini de tes amis !" (Que fais le PJ ?)

Bonnes réponses

1- Le déroulement de la vie d'un être et ses multiples réincarnations.

2- Il doit être le plus fidèle possible à l'alignement d'origine du PJ tout en étant le plus contraire aux visées de Koniek.

3- Lui-même, car il ne doit pas se dérober devant la tâche qui l'attend. C'est un honneur d'avoir l'opportunité de détruire un dieu aussi maléfique !

4- Il doit refuser car s'il renonce à son corps, le dieu a gagné. Koniek ne remplira probablement pas sa promesse. Sauf caprice imprévisible ?

5- La réponse est oui.

6- Le personnage doit se sacrifier.

A la fin du temps de réflexion, le MJ recueille les réponses et détermine l'issue du duel. Pour gagner le combat le Maudit doit remplir les conditions suivantes :

1- avoir répondu à quatre questions au moins

2- avoir refusé l'offre de la question 4.

3- avoir un minimum de 4 bonnes réponses **ou** avoir bien répondu aux questions 5 et 6.

Si le Maudit remporte le duel, il retrouve son alignement et ses attributs originels avec 1 ou 2 points de sagesse en plus suivant son brio lors de ses réponses. Il sort de l'épreuve épuisé avec 1D4+2 PV.

La destruction du Dieu s'accompagne d'une nuée d'insectes (*Fatalité rampante* : 7°niveau prêtre) suivi 3D3 rounds plus tard d'un *Tremblement de Terre* (7°niveau prêtre). Ces cataclysmes affectent le plan où les compagnons du Maudit affrontent les Sil'hoc.

dénouements

Quatre possibilités :

- Le Maudit est vaincu mais les autres PJ ont vaincu les Syl'hoc : Les PJ qui ont survécu au combat voient Koniek leur apparaitre (dans le corps de leur compagnon). Le dieu surgit d'une nappe de brumes sématiques soudainement apparue. Transfiguré par le mal et le chaos, les yeux brillant d'une étrange lumière, il leur dit d'une voix aux échos lugubres : "Vous m'avez bien servi. Pour cela je vous laisse la vie, non par loyauté, mais par tendresse... Au néant ! " Et il disparait happé par les brumes....

- Le Maudit a gagné, les autres PJ également : ils retrouvent leur compagnon, chancelant et harassé de fatigue, au milieu des cadavres des prêtres.

- Le Maudit a gagné, mais les autresaventuriers ont été exterminé par d les Syl'Hoc : Dans cette éventualité improbable, le vainqueur de Koniek se retrouve à la cour de Shelb. Il est reçu en roi.

- Tous les personnages ont péri : c'est bien triste... Il n'y a pas grand chose à dire de plus !





gers sont accusés d'avoir volé et assassiné un dénommé Soët. La preuve ? Ils possèdent une somme qui n'est pas indiquée sur leurs *colliers douaniers*. Ils ont donc gagné cet argent de manière illégale.

Si les PJ se laissent arrêter ils sont jetés dans un cachot où ils reçoivent la visite de l'homme renard :

"Celui auquel vous avez remis le coffret n'était pas Soët... Pensez-vous qu'il n'y ait qu'un seul homme lion dans la ville ? vous n'êtes pas allé jusqu'au lieu du rendez-vous et votre négligence sera punie ! "

Désormais, les personnages sont des cadavres en sursis. Ils seront empoisonnés dans leur cachot par un gardien engagé pour les tuer (avec un poison type F voir "L'Univers des Poisons", Graal H-S Donjons & Dragons).

Fausse carte

Un marchand tente de vendre aux PJ une carte (bidon) du Territoire Connu. Si on met son honnêteté en doute il proteste : "Est-ce que je prendrais le risque de voler des gens comme vous ? Non je tiens à la vie... Suis pas fou !"

BRAMA, LA CITE DES VOLEURS

(Brumes sématiques : 06%)

Elle se situe à l'extrême limite du Territoire Connu. Elle est régentée par les voleurs, qui eux-même obéïssent à leur chef, le terrible LongsCheveux. La population compte environ 8000 habitants qui vivent selon des lois rigoureuses. Ici se retrouvent des hybrides de tout Le Territoire Connu.

Evénements :

Longs-Cheveux

"Hep, vous le maigre ! Ca vous dirait de supprimer Longs-Cheveux avec moi cette nuit ? On fera fifti-fifti si on trouve son trésor... Hep t'es d'accord ou pas ? parce que si c'est non, t'as pas intérêt de cafter ! "

Ces paroles sont proférées par Kadak, un homme-lézard.

Expédition nocturne

"Venez je connais quelqu'un qui a du travail pour vous..."

Un marchand désire que deux PJ portent au port de la Pointe des Naufragés, au capitaine Jafor un coffret (rempli de suc d'élime) expédition nocturne, déguisement fournis, 100 au départ et 100 à l'arrivée pour chaque personnage.

Le Temple des Unicornes

"Oui, suivez-moi, on cherche des hommes pour dévaliser le Temple des Unicornes dont la richesse est immense. On partagera les prises en parts égales."

Avec deux voleurs 3° et un guerrier (spécialiste) voleur 5°, les PJ tentent de dévaliser un temple consacré au culte de la Nature. Il est tenu par des prêtres affables, loyaux et bons de surcroît, qui donnent aux pauvres de quoi manger et instruisent ceux qui le désirent. Il est certain que leur trésor est immense mais les prêtres sont nombreux également : Un 19°, deux 14°, quatre 10°, etc.

A main armée

"Dans une heure à l'auberge de la Pointe des Naufragés ! Il va falloir dépouiller des hommes qui transportent un coffre rempli de suc d'élime. 100 à chacun si la mission est un succès et si vous ne laissez aucun témoin derrière vous. Si le coffret est détruit soyez sûr que nous vous retrouveront..."

Deux PJ seulement sont engagés pour cette mission. Ils devront faire équipe avec un voleur et un guerrier fort impressionnants, mais qui ne sont qu'au 2° niveau.

KRENE

(Brumes sématiques : 30 %)

Cité des hybrides à tête de reptiles, Krene jouit d'une réputation terrifiante mais quelque peu surfaite. Ses dirigeants ne sont plus les autocrates sanguinaires d'autres fois. Bien que ce lieu est soit craint de tous pour les moeurs cruels de ses autochtones, cette autocratie a une réputation nettement surfaite.

Evénements :

Coup monté

Un hybride s'écrase sur le sol près des PJ. Quelqu'un crie aussitôt en les désignant : "C'est eux ! eux ! " La foule s'approche et va refermer le cercle autour des personnages...

La meilleure solution est la fuite. 4D6 apprentis héros (niveaux 0 ou 1) à l'allure imposante tentent de maitriser les PJ, de les arrêter ou de les pourfendre avec leurs cimeterres et leurs épées longues. Les portes de la ville sont fermées et les PJ, facilement reconnaissables dans une ville de reptiles, sont pris en chasse par les chasseurs de prime de la cité (Voleurs et Guerriers-Voleurs de niveaux 2-7).

Les aventuriers doivent ou s'échapper, ou se disculper : ils étaient au sol alors que la victime est tombée des toits, il n'y a aucun témoin de leur prétendu méfait, et ils n'ont aucun mobile. (En fait il s'agit d'un coup monté par les adeptes de Koniek. Ils ont reconnu les PJ comme ceux qui portent "l'Obscurité Nouvelle".)

Les Juges et les Maîtres de Krene sont sensibles à une bonne argumentation. Ils reconnaitraient l'innocence des personnages, mais le problème est d'arriver jusqu' à eux sans se faire tuer avant. Les Gardes d'élite ne sont pas disposés à laisser entrer les PJ vivants dans le palais.

Dans la bibliothèque

D'une manière ou d'une autre, les *PJ* parviennent à convaincre les Maîtres de Krene de leur donner libre accès à la Bibliothèque Royale. Elle est immense (plus de 20 000 mètres carrés) et les aventuriers y sont livrés à eux même. Après 1D20 jours (jet secret) de recherche, de lecture et de réflexion, les PJ persévérants en arrivent à la conclusion suivante : Dans les Territoires Inconnus, de l'autre côté de la Mer de Sang, vivent un ou plusieurs devins qui connaissent tout sur tout ce qui existe. Ils sauront indiquer aux personnages le moyen de rentrer chez eux.

SIARKA LA CITE DU SOUFFRE

(Brumes sématiques : 46 %)

Bâtie au pied d'un volcan éteint, avec ses demeures fastueuses et ses palais alambiqués, Siarka est la ville des magiciens. Les plus grandes écoles d'art mystique y sont rassemblées car cette cité est proche de la Faille d'Aniol où l'on trouve la majorité des composants de sorts.

Les Dragons de Siarka ne se rencontrent nulle part ailleurs. Ils se nourissent en effet d'une herbe qui ne pousse que sur les flancs du volcan. Ils en absorbent chaque jour d'énormes quantités.

Evénements :

Duel aux dragons

Trois jeunes nobles à tête de sanglier sortent d'une taverne au moment où les PJ y entrent. On se bouscule, et les nobles un peu éméchés provoquent les personnages en duel. Suivant les coutumes locales, ce sera un "duel aux dragons". La foule, nombreuse, approuve avec de grandes clameurs l'initiative d'un tel spectacle. Aussitôt les paris sont lancés ! Il est évident que les vainqueurs de la joute gagneront une grosse somme ainsi que le respect des citadins. Le duel a lieu au-dessus de la ville. Monté sur un dragon, chaque équipe tente de faire tomber les combattants adverses. Le public se compose de connaisseurs exigeants qui n'aplaudissent que les chutes les plus spectaculaires.

Le prix du savoir

Le droit d'accès à la Bibliothèque Royale des Mages est de 1000. Y entrer en fraude provoque la colère des usagers de la bibliothèques : 4D6 magiciens, prêtres, voleurs, guerriers et bardes (pour chaque PNJ, lancez 3D10 afin de déterminer son niveau). Les resquilleurs qui se font prendre sont abandonnés dans la Faille d'Aniol sans rien d'autre qu'un pagne et une dague.

Si les PJ paient, ils sont conduits à une grande table par un bibliothéquaire en robe de bure noire. Il leur tend un velin, une plume et de l'encre. Les PJ écrivent la question qui leur tient à coeur (probablement une variante de "Comment rentrer chez nous ?"). dix minutes plus tard, on leur apporte une tablette où ce texte est gravé :

- "Dans les Territoires Inconnus vit Tentatak l'Arbroracle, seul devin véritable de ce côté de la Mer de Lave, certes moins puissant que Heenitac de la cité de Losuul, mais moins avare également. C'est vers lui que je me rendis pour connaître tant de choses qui se révélèrent exactes, comme l'emplacement du bâton magique de mon ancêtre Moc. Mais quand je parvins à son bateau en suspend audessus des flots, je décidais d'y laisser ce précieux bien car si puissant que pût être sa magie je tenais à ma vie et..."

Ainsi s'achève la tablette. Pour les PJ, la consultation est terminée : aucune précision suplémentaire ne leur sera donnée.



LES PASSEURS

Les hybrides parlent de trois Passeurs qui osent mener des gens sur les côtes des Territoires Inconnus, souvent de grands guerriers, de puissants clercs ou magiciens. La plupart de leurs clients ne reviennent jamais, cependant, personne ne met en doute l'honnêteté ni le courage des Passeurs.

Il y a Ashu le Géant-Tigre, Sweet la Louve aux Pierres Volantes et Edron le Passeur du Labyrinthe. On dit qu'il est fréquent de trouver Ashu et Sweet à Brama ou à Jakarta, et que l'on rencontre Edron à Cendres à l'auberge du Delphidé. Les PJ n'auront qu'à les y chercher.

En réalité Sweet est en mer, Edron aux Chutes (voir carte et encadré) et Ashu à Jakarta. Ce dernier est un bagareur et un pilier de taverne. Les PJ n'auront guère de mal à le trouver. Il accepte de les emmener vers les Territoires Inconnus pour 80 par personne, à bord d'un long bateau (12 mètres) délabré, muni d'un mât à deux voiles.

AGUIRRE LA BLEUE

(Brumes sématiques : 12%)

La cité des hommes oiseaux, formée de magnifiques tours translucides aux teintes inconnues, est juchée sur des pics qui surplombe son port légendaire. Aguirre possède une flotte impressionante composée de vaisseaux de grande taille (Jakarta dispose d'une flotte plus nombreuse mais ses vaisseaux sont plus petits).

La xénophobie des hybrides d'Aguirre est réelle. Rares sont les étrangers qui se rendent dans cette ville sans de bonnes raisons et une excellente escorte.

Evénements :

Xénophobie

Les autochtones ne se laissent même pas approcher par les PJ et les attaquent sans sommation.

Visite des oubliettes

Au cours d'un banquet, les PJ sont drogués puis déposés dans les tristement célèbres Oubliettes d'Aguirre situées dans les pics de la cité à une profondeur telle qu'elles se trouvent sous le niveau de la mer. Les prisonniers sont nourris tous les trois jours. Tous les jours des nobles descendent dans des nacelles à quelques mètres des PJ. Ils veulent se distraire ou interroger ces curieux hybrides que les sages soupçonnent de venir d'un autre plan.

Intoxication

Si les hommes oiseaux donnent (ou se laissent extorquer) des renseignements, ce sont à coup sûr des mensonges. Comme qu'il existe une porte dimensionelle vers le monde des PJ au coeur des Marais de la Désolation.

Bibliothèque

Il existe bien une bibliothèque à Aguirre mais tous ses ouvrages sont dans une langue hermétique que seuls parlent les autochtones (et dans laquelle traduire est synonyme de trahir).



JAKARTA LE PORT AUX MILLES ESSENCES

(Brumes sématiques : 20%)

C'est la plus grande ville de ce monde. Plus de 160000 hybrides y vivent. Situé sur un delta limoneux, Jakarta est le deuxième joyau du Territoire Connu, après Aguirre la Bleue. Ces deux cités entrent souvent en conflit pour le contrôle des voix maritimes. De plus, bien que Jakarta possède les meilleurs armuriers du Territoire et des mets et des épices incomparables, malgré les efforts impressionnants des nobles et des bourgeois pour embellir leur ville, son prestige reste moins grand que celui d'Aguirre.

Evénements :

Pillage dans le port

"Rendez-vous cette nuit à l'auberge du Cap de l'Aube de la part de Toïut'Haka."

Cinq voleurs 6° proposent aux PJ de piller un bateau ancré dans la baie. Voici le plan de l'opération : nage silencieuse, arrivée synchro, supression de l'équipage (des hommes insectes), vol des biens et documents, départ discret. une opération rapide, payée 180.

TIFOOL

(Brumes sématiques : néant)

D'Aguirre, les courants de la mer font dériver esquifs et radeaux vers Tifool. C'est un immense temple à la vie secrète, créé par un ordre de paladins à têtes d'oiseaux, pieux et retirés du monde extérieur. Les PJ peuvent y trouver refuge pour un temps limité, mais non entrer dans l'ordre.

Evénements :

Un Dragon-tortue (14 DV) a décidé de renouveler son trésor et dans ce but attaque le temple. Aidés du Dragon de Bronze (8DV) protecteur de Tifool et de Kaye son ami et pilote les PJ devraient être capable de protéger la cité. S'ils le font et remporte le combat, le paladin Kaye qui les déposera là où ils le désirent avant de repartir pour Tifool.

LA FAILLE D'ANIOL

(Brumes sématiques : néant)

La profondeur de la faille d'Aniol varie de 20 à 250 mètres. Son nom provient des Aniols qui nichent dans les parois. Ces Aniols, ou Ange de la Mort sont des Harpies. Elles guettent les voyageurs égarés et les chasseurs de trésor téméraires.

LES TERRITOIRES INCONNUS

(Brumes sématiques : néant)

NB : Il n'existe pas de carte des Territoires Inconnus.

Seuls les Passeurs connaissent la Côte abordable des Territoires Inconnus. A part en ce point précis, il est impossible d'aborder : le rivage n'est que falaises escarpées et récifs écumants.

Par ailleurs, la côte abordable ne l'est pas facilement. A la moindre erreur du pilote, le bateau se fracasse : 2D20 points de dommage et risque de noyade pour ceux qui n'ont pas la compétence "nage". Il y a assez de débris d'épave sur les rocher pour fabriquer un radeau plus ou moins sûr.

Un personnage soucieux de débarquer sans naufrage n'hésitera pas à louer les services d'un passeur. Ce sont tous d'excellents pilotes.

De la côte, une longue marche sur un terrain rocailleux conduit les PJ au Carrefour du Désespoir. Des routes partent en direction des quatre points cardinaux :

Le sud

Au Midi s'étendent de grandes plaines gelées parsemées de mares de feu. Autour de ces mares habitent des gnomes à tête de fourmis et au teint cadavériques. Ils vivent et pensent par le feu. En agresser un c'est tous les attaquer. Sauf dans ce cas, ils sont muets, passifs et se contentent d'indiquer une direction aux PJ : celle du palais de Varenne, leur maîtresse.

Varenne est une très belle femme aux yeux et aux oreilles de lynx. Elle vit dans un immense coquillage. Les PJ l'y trouvent perdue dans ses pensées. Elle ne ment jamais, sa bonté est admirable, mais si l'on reste avec elle plus de 30 minutes, elle désire qu'on ne la quitte plus jamais et peut se montrer agressive si l'on passe outre. Pour se changer les idées, Varenne s'en va tous les 2 ou 3 cycles au nord-ouest avec ses armées de gnomes.

L'ouest : les îles

Les Iles sont des amas de blocs de roches pourrie. Au centre se trouve un incroyable bateau en suspension au dessus de la Mer de Sang. l'embarcation se désagrège lentement. Elle reste encore assez solide pour supporter le poids des 2D4 Kopoacinths (gargouilles marines) et des 8 harpies qui habitent la coque. la Canne de Moc (un bâton de pouvoir auquel il reste 17 charges) est attachée à l'ancre du bateau par 8 mètres de fond.

Le nord

La nuit tombe au fur et à mesure qu'on progresse vers le Nord. Les ténèbres s'épaississent et l'air devient de plus en plus difficile à respirer. Chaque personnage fait un jet sous la constitution. *Réussi* : -1 dans tous les attributs pour 2D4 tours, puis le personnage s'accoutume et ne subit plus de malus. *Manqué* : inconscience pour 1D4 tours, suivi d'un malus de -1 dans tous les attributs pour 2D6 jours avant l'accoutumance.

L'est

Tentatak l'Arbroracle vit là, grand et puissant, sachant tout de l'avenir du présent, du passé, mais vendant cher ses renseignements : une réponse coute un objet magique ou un sens (vue, ouie, etc.) de l'interrogateur. Un personnage qui donne l'un de ses sens devient infirme (aveugle, sourd, etc).

Plus loin on rencontre un nouveau carrefour :

Sud-ouest : Les PJ qui vont dans cette direction risquent de rencontrer des monstres appelés dévoreurs.

Sud-est : par là aussi.

Nord-est : des hybrides à tête de poison y ont bâti leurs villages. Ils sont craintifs car de terribles monstres hantent la région.

Nord-ouest : on arrive sur un immense champ de bataille où se déroule une guerre éternelle dont les causes sont oubliées, Seuls de grands guerriers y combattent. Nombreux sont ceux qui viennent y éprouver leur force et leur courage : c'est le champ de bataille ultime où s'affrontent guerriers immortels et puissants magiciens.

LE PASSAGE DU LABYRINTHE

Il se trouve à Brama. Pour regagner leur plan d'origine, les PJ doivent s'enfoncer dans le labyrinthe en suivant ce chemin : première porte droite, puis troisième porte gauche, puis deuxième gauche et enfin septième droite. Si les PJ ne connaissent pas le chemin, lancez 1D8 pour savoir où ils vont se perdre :

1-2 Le plan négatif

3-4 Le plan élémentaire de l'air

4-5 Au milieu d'un bon livre, film ou BD maîtrisé à fond par le MJ. Les personnages y trouveront peut être un moyen inatendu de rentrer chez eux : Pourquoi pas un vaisseau spatial ?

7-8 Le plan des élémentaires de feu.

Edron en est bien évidemment le Passeur, et il vaut mieux faire le chemin avec lui ou bien s'être renseigné auprès de l'Arbroracle quand au parcours à suivre. Lorsqu'ils en sont à ce moment de la partie Edron se trouve à Cendres à l'auberge du Delphiné. Cet homme à tête de panthère noire est un idéaliste et il a bien entendu parler "des pigeons dont toute la ville parlait il n'y a pas si longtemps encore". Edron guide les PJ à Brama à leurs frais. Et à la tombée de la nuit, il les emmène sous un pont où, après une

KAYE de Tifool

Paladin 14° - F : 16 - I : 15 - S : 20 - C : 17 - D : 14 - Ch : 18 - Equitation en vol : 19.

ASHU

Guerrier spécialiste 12° - CB - Taille 2m 52 - PV : 129 - AC : 3 - F : 18/00 - I : 18 - S : 9 - C : 20 - D : 16 - Ch : 16 - Régénération : 1HP par heure - nyctalope - 2 attaques par round - Espadon +2 de froid ; TACO :3 ; Dom : 1D10+10 - Cuir cloutée +2 - Anneau de marche sur les eaux - Talisman pyramidal de renvoi des sorts - il possède toutes les compétences relatives à la navigation.

EDRON

Ranger 15° - NB - PV : 99 - AC : 4 - F : 17 - I : 15 - S : 17 - C : 16 - D : 16 - Ch : 18 - AC : 4 (Dext+anneau) - 4 attaques par round - 2 cimeterres +3 - Dom : 1D8+4 - cape de déplacement - se cacher dans l'ombre et se déplacer silencieusement : 99% - Maîtrise des sorts de prêtres au niveau 8 - Talisman pyramidal de renvoi des sorts - toutes les compétences relatives à la navigation.

le capitaine à tête de lion

Ranger 8° - NB - Navigation : 17 - Cimeterre ; TACO : 12 : Dom : 1D8+2 - Bollas ; TACO : 10 ; Dom : 1D6+2 (sur 18, 19, 20 inconscience pour 2D6 rounds).

Son second, à tête de fenec

Prêtre des vents 7° - LB - Fléchettes et sarbacane ; TACO : 15 ; Dom : 1d3 + poison (JP réussi ou inconscience 1d6 rounds).

7 hommes d'équipage, à têtes de renards, de chiens et de lions

Guerriers 3° - Loyaux - équipés d'épées courtes, et de bollas.

Kadak, homme lézard

Voleur 7°- Cimeterre ; TACO : 15 ; Dom : 8D+5.

Dragons de Koniak

Ils sont petits et ont les mêmes caractéristiques que des chevaux de guerre, mais en vol. Equitation en vol avec une pénalité de -2 pendant 1D4+1 rounds.

Les jeunes nobles de Koniak

Equitation en vol : 15 - Dext : 14 - TACO : 14 ; Dom : 1D8+1 - HP : 28 - Alignement : CN.

Hommes insectes de Jakarta

1 guerrier 8°, 1 guerrier 4° et 8 premiers niveaux.

Après AUERSTAEDT, 1806



HANAU, 1813

Tome 2

Collection Vive l'Empereur !



HANAU, 1813

A la fin de la campagne de Saxe en 1813 après la défaite de Leipzig, dite bataille des nations parce qu'opposant 185 000 français et 300 000 coalisés de toutes nationalités (prussiens, russes, autrichiens, suédois et bien d'autres), la grande armée retraite vers la France. Devant elle, lui bloquant la route, une armée des plus surprenantes puisque composée pour moitié d'anciens alliés de la France : les Bavarois du Général De Wrede qui ont préféré la trahison à la défaite. Soutenus par un corps d'armée autrichien sous les ordres de Fresnel et Klenau, les Bavarois ne pensent avoir à affronter que les traînards d'une armée en déroute, mais c'est la garde impériale, au grand complet, commandée par l'Empereur en personne qui se présente face à Hanau…

Parution: Novembre 1989



La Mer de Sang

Sa teinte est due à la couleur pourpre du ciel qui s'y reflète. Elle s'achève sur une mer de lave.

On y rencontre des pirates et des requins géants. Les tempêtes y sont dévastatrices.

Les Grands Fleuves

Cette région fertile et fort peuplée est la frontière naturelle de la Forêt des Oubliés où errent des hordes d'hybrides primitifs et de nombreux monstres. Le peuple du Fleuve (hybrides échassiers) a le monopole des transports fluviaux .

Les Marais de la Désolation

Ils ont des vertues pétrifiantes et maléfiques, si bien que les ermites, sorciers et autres déments sont nombreux à vivre à la lisière.

La Mer de Lave

Elle jouxte la Mer de Sang et d'autres frontières des Territoires Connus et Inconnus. C'est un obstacle infranchissable. Il n'est même pas possible de la survoler à cause des vapeurs sulfureuses qui s'en dégage.

Les Steppes

On y trouve le suc d'élime, des caravanes (qui peuvent prendre les PJ pour des pillards), des nuages de criquets carnivores dont les caractéristiques sont celles d'une fatalité rampante (sort de prêtre 7° niveau), des Aniols qui volent en groupe, et des "Chiens de Guerre" toujours solitaires. Ces derniers sont des Prêtres de la guerre de niveau 14 à 17. Ils attaquent tout ce qui est à leur portée pour la gloire du combat.

La Grande Chute

La Grande Chute, c'est le bord du Monde, des falaise qui surplombent le néant et où la mer s'engouffre en rugissant. A noter que la Mer de Sang ne désemplit jamais, et que les parois des falaises sont habitées par des hybrides lémuriens troglodytes, dont seules parlent les légendes.

La Tour

Illusion d'optique, mirage ou sortilège ? Il s'agit en fait de l'image du palais de Dieux morts depuis si longtemps que nul n'en a le souvenir. Pas même les légendes.

Les Unicornes

C'est le moyen de transport le plus sûr et le plus rapide (les barges ont une autonomie limitée, sont chères et peu nombreuses). Les unicornes ressemblent à des gazelles à une seule corne dont l'arrière-train est plus bas que l'avant, les pattes très larges. Une corporation d'hybrides à tête d'unicornes possède tous les unicornes domestiques. La société a un comptoir dans chaque cité. On peut y louer des unicornes au tarif de 100 par jour. Tuer un unicorne est un crime passible de mise à mort immédiate, sans jugement préalable.

Selon les légendes, il existe des unicornes sauvages et leurs troupeaux seraient à l'origine des tempêtes de sable. On dit aussi qu'ilest possible de faire avec du crin d'unicorne mort une *monture fantôme* de la même espèce.

Le Suc d'Elime : cette drogue proscrite dans toutes les cités est récoltée au coeur des steppes où se rendent des expéditions clandestines venues de toutes les cités. Ponctuellement, et chaque fois à des endroits différents apparaissent des formations de fleurs sur plusieurs kilomètres carrés. L'environnement est alors empoisonné par des toxines fatales à toutes créatures vivantes.

raffiné, le suc de ces plantes a des effets multiples : c'est un puissant halucinogène, un aphrodisiaque recherché et un poison dangereux (type F/ cf HS n°3) s'il est mélangé à du sucre. Les mages devins et d'autres clercs l'utilisent après maintes transformations comme composant de sort universel. Son autre vertu n'est connue que d'un petit nombre d'initiés : après une longue distillation, on en tire un stimulant métabolique qui immunise contre les effets des brumes sématiques. Les prêtres de Syl'hoc et une certaine pègre d'hybrides rongeurs l'utilisent pour exercer leurs rapines ou capturer des victimes destinées aux sacrifices. Ils entretiennent par d'habiles mises en scène les bruits qui courent au sujet des démons de la brume. Néanmoins certains d'entre eux disparaissent effectivement, et de bien étrange manière...

Les Syl'Hoc

Ce sont les prêtres fanatique du culte de Koniek (cf Graal 21). Hybrides reptiliens férus de sacrifices en tout genre, ils vivent dans les cimetières et les catacombes. Jalouse de ses secrets, la secte tue systématiquement tous ceux qui découvrent son existence.

bonne scéance d'alpinisme sous la pluie (diff. : -2), ils accèdent au Labyrinthe. La chute dans la mer houleuse fait quelques 3D6 de dégâts à cause du choc et nécessite un jet sous l'endurance (ou la constitution à -6). En cas d'échec, le personnage perd conscience pendant 1D4 rounds. Faire 4 signifie la noyade.

SORTIE

Après avoir parcouru des couloirs aux formes variées et avoir passés des portes de tous styles...

1- Les PJ sortent par la gueule béante d'une statue de Dragon sur les toits du palais de Jalowy, alors que dans la nuit la tour de Koniek brûle et que la Porte du Sceau de Maleton se dématérialise ! (Les Maîtres de la guilde des Eaux n'ont qu'à bien se tenir...)

2- Les PJ arrivent sur le lieu de leur prochaine aventure, en sortant par la gueule béante d'une statue de Dragon ornant une fontaine publique, sous le regard ahuri des citadins.

3- Les PJ qui n'ont pas joué "Le Sceau de Maleton" se retrouvent où ils étaient au début du scénario. S'ils étaient alors en mauvaise posture ils ont un allié de choix en Edron.

Olivier Frot





LE CHAMP DE BATAILLE
CARREFOUR DU DÉSESPOIR
VILLAGES.
L'ARBRORACLE
LES ILES
CÔTE ABORDABLE
TERRITOIRES INCONNUS
PALAIS DE VARENNE
MER DE LAVE
24 JOURS
MER DE SANG
"COURANT GLACIAL DE TA'HAL."
AGUIRRE LA BLEUE
* "COURANTS CHAUDS DE LA MER DE LAVE"
16 JOURS
7 JOURS
TIFOOL
LES CHUTES
JAKARTA LA CITÉ AUX MILLE ESSENCES
BRAMA LA CITÉ DES VOLEURS.
8 JOURS
12 JOURS
KRENE
18 JOURS.
FÔRET DES OUBLIÉS
CENDRES LA TÉNÉBREUSE
LES GRANDS FLEUVES
STEPPES
5 JOURS.
26 JOURS.
POINT D'ARRIVÉE
21 JOURS
LE VILLAGE MINIER.
TERRITOIRES CONNUS
FAILLE D'ANGL
SIARKA LA CITÉ DU SOUFFRE
MARAIS
LES DURÉES EXPRIMÉES SONT LE NOMBRE DE JOURS DE VOYAGE OPTIMUM A DOS D'UNICORNE OU EN BATEAU. (60 KM/J)



Premier volet d'une série d'aides de jeu pour AD&D (et autres JdR médiévaux-fantastiques) consacrées aux obstacles naturels, "une forêt en hiver" n'est pas un module classique. Nous fournissons au MJ un obstacle, une forêt en l'occurence, que les aventuriers doivent franchir pour atteindre ce qui se trouve au delà. Nous vous conseillons donc d'intégrer cette aide de jeu à l'un de vos scénarios en plaçant la forêt sur le chemin des PJ, soit à l'aller, soit au retour.

UNE FORET *en* HIVER

par Stéphane Truffert et Alexis Lang

LE LAC DE BOUE

Les PJ marchent vers le sud le long d'une vieille route pavée de dalles branlantes. De part et d'autre s'étend une campagne en friche. Nos vaillants aventuriers n'ont rencontré personne depuis plusieurs jours lorsqu'ils arrivent en vue de la Forêt de *Tenrod*. Un fleuve pris dans les glaces - le *Ten Auch* - en marque la lisière. De l'autre côté de l'eau, la forêt couvre d'un suaire brunâtre les collines qui ondulent jusqu'à l'horizon. Le soleil brille sans éclat dans un ciel voilé de brume.

La route traversait le fleuve sur un pont mais il n'en reste que les piliers. Heureusement, la glace est assez solide pour supporter le poids d'un homme. Les PJ vont s'y engager lorsqu'une voix les hèle. Ils se retournent pour apercevoir, juché sur une antique colonne, un vieillard dont les cheveux et les vêtements ont la même couleur que la pierre. C'est un ermite qui consacre sa vie à la prière et ne descend jamais de sa colonne. Il est insensible au froid, mange très peu, mais a pourtant besoin d'un peu de farine et de lard pour passer l'hiver. En échange, il donnera ces quelques conseils aux PJ:

"Ne cherchez pas à contourner la forêt : à l'ouest, des montagnes infranchissables la bordent, à l'est, elle s'étend si loin qu'il vous faudrait des années pour la traverser... Donc, marchez droit vers le sud et ne quittez pas la route : le péril vous guette si vous mettez seulement un pied en dehors de la voie tracée !"

Fort de cet avis, les personnages traversent le fleuve gelé. Sur l'autre rive, la route pénétre dans la forêt. Malgré les troncs blanchis par le givre et les ruisseau gelés qui serpentent entre les racines, les PJ ressentent d'abord une impression de chaleur (les arbres font obstacle au vent froid qui balaye la plaine).

Au bout d'une heure de marche, les PJ ont la désagréable surprise de voir les dalles s'espacer, puis la route disparaitre entièrement sous un tapis de ronces craquantes. Il est donc impossible de suivre à la lettre le conseil de l'ermite : les PJ doivent quitter la route et marcher sans autre guide que le soleil.

Mais bientôt un brouillard opaque s'insinue dans la forêt... Le MJ s'efforcera de persuader les joueurs qu'il s'agit d'un phénomène naturel. En réalité, il est provoqué par une entité malfaisante qui cherche à attirer les PJ.

LE "POLE MALEFIQUE" DE LA FORET

Il existe à l'ouest de la forêt (en *2* sur la carte) un lac empli de boue chaude qui possède un pouvoir et une volonté propres. Lorsqu'une créature humanoïde (homme, nain, orque...) passe la lisière, le lac essaie de l'attirer à lui.

Les PJ ressentent l'effet de ce sortilège environ deux heures après avoir pénétrés en forêt. Ils voient alors une nappe de brume se former au niveau du sol, puis monter et s'épaissir. La visibilité se réduit progressivement à un mètre (de jour) et la portée des sorts de lumière et des torches au tiers de la normale. De plus, leur vitesse de combustion est triplée. Dans de telles conditions il devient bien sûr totalement impossible de s'orienter.

Du brouillard vont surgir des illusions parfaites, créées par le lac dans le seul but d'attirer les PJ vers lui. Afin de rendre ces illusions convaincantes, vous vous inspirerez des fantasmes de vos joueurs en considérant le brouillard comme l'écran sur lesquels ils se projettent. La table ci-dessous devrait vous aider, mais personne n'est mieux placé que vous pour savoir ce qui a les meilleures chances de tromper les PJ.

Table des illusions

1) Une femme aux vêtements déchirés accourt vers les PJ et se jette à leurs pieds. Elle leur explique que des orques ont attaqué la cabane où elle vit avec ses parents. Il n'est peut-être pas trop tard pour les sauver... D'une voix entrecoupée de sanglots, elle supplie les aventuriers de leur porter secours.

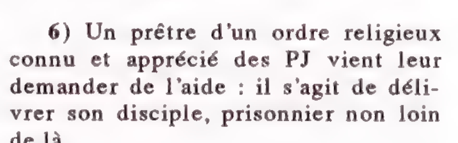
2) Les PJ entendent le bruit sinistre des tambours de guerre orques. Naturellement, ils retentissent au nord-est pour inciter les personnages à fuir dans la direction opposée : celle du lac .

3) Un bruit de lutte, tout proche, suivi d'un râle étouffé... Les PJ s'avancent pour découvrir le cadavre d'un nain, tête tranchée. Des branches cassées et des traces de pas indiquent la direction vers laquelle le meurtier vient de s'enfuir...

4) Un cerf est couché sur le flanc, une flêche empennée de noir profondément enfoncée dans son encolure. Une fois la flêche retirée, l'animal se relève (ô miracle !) et s'en va d'un pas lent, en se retournant fréquemment vers les PJ pour les inviter à le suivre.

5) Une lanterne se déplace dans le brouillard. On entend crisser la neige sous un pas léger.





6) Un prêtre d'un ordre religieux connu et apprécié des PJ vient leur demander de l'aide : il s'agit de délivrer son disciple, prisonnier non loin de là.

7) Une chauve-souris géante attaque les PJ. Au moment où elle va fondre sur eux, une flèche lui transperce la gorge. Pendant une fraction de seconde, une aveuglante clarté blanche illumine le monstre qui s'effondre, tué net. Un guerrier en armure brillante s'avance alors, l'arc à la main, et propose aux PJ de le suivre "vers une retraite sûre".

8) Spécial : relancez les dés, mais cette fois, ce n'est pas une illusion...

Si les PJ ne se laissent pas entrainer, le brouillard se dissipe au bout d'une heure et ils peuvent continuer leur route dans des conditions normales. Le lac ne tentera jamais plus de les attirer à lui.

S'ils commettent l'erreur de suivre une illusion, ils sont conduits sur une presqu'île cernée sur trois côtés par le Lac de Boue. Alors, l'illusion disparait avec le brouillard qui se lève et les PJ ne tardent pas à comprendre qu'ils sont tombés dans un piège...

LE LAC DE BOUE

Il n'est pas trés profond (lm), mais une épaisse couche de vase (2m) en tapisse le fond. On s'y enlise très facilement, comme le montre la table ci-dessous. La première colonne indique la charge du personnage, la seconde

ses chances de s'enliser par 5 m parcours, la troisième le temps au bout duquel le personnage disparait entièrement sous la boue.

Faible	50%	2-5 minutes
Normale	65 %	1-4 minutes
Lourde	80%	1-2 minutes

L'aspiration est relativement lente, mais très forte. Il faut trois hommes robustes pour dégager la victime.

La presqu'île où les PJ sont prisonniers est une langue de terre dépourvue de végétation. A son extrémité est bâtie une maison de pierre au toit arrondi. Elles est remplie d'ossements : ceux des voyageurs qui sont morts de faim pour être tombés dans le même piège que les PJ. En effet, le lac émet des vapeurs nauséabondes qui corrompent vivres et boissons en l'espace d'une demi-journée. Les sorts de création d'eau et de nourriture se révèlent inefficaces dans cet environnement.

S'enfuir de la presqu'île n'ira pas sans difficultés : les arbres noirs montent la garde...

LES ARBRES NOIRS

Sur les rives du lac se dressent des arbres à l'écorce luisante. Ce sont des êtres semi-intelligents, aussi anciens et mauvais que le lac lui-même. Ils sont capables d'extraire leurs racines du sol pour se déplacer (vitesse huit km/h) et de combattre en frappant leurs adversaires de leurs branches. Au besoin, ils peuvent traverser le lac, leurs racines reposant sur la terre ferme, sous la couche de boue. Leur vitesse est alors réduite de moitié.

Le nombre d'arbres noirs présent sur la berge varie de dix à quinze. Ils empêchent les PJ de s'échapper en gardant l'entrée de la presqu'île. Si leurs prisonniers tentent de forcer le passage, ils essaient de les repousser plutôt que de les tuer.

LE DRUIDE FOU

A ce point de l'aventure, les PJ vont faire la connaissance de *Kirk*, le druide fou. Kirk est un vieillard décharné au visage rongé par un eczéma suintant. Vêtu d'un manteau en lambeaux, le capuchon rabatttu sur les yeux, il marche d'un pas hésitant en s'appuyant sur un bâton de chêne. Jadis, il vivait en paix avec tous les hommes qui respectaient la forêt dont il avait la charge. Mais il fut corrompu par les sortilèges du Lac de Boue et son coeur se tourna vers le mal.

La nature est prompte à punir les druides qui trahissent leur sacerdoce : Kirk fut frappé par la foudre. Il n'en mourut pas mais perdit définitivement la raison. Depuis ce jour funeste, il se prend pour l'incarnation d'*Aswaroth*, le Dieu des Marécages, et se croit investi d'une mission grandiose : exterminer la race humaine en submergeant le monde d'une marée de boue purificatrice.

Naturellement, Kirk a perdu ses pouvoirs de druide. Cependant il possède un bâton magique capable de lancer un jet de flammes vertes deux fois par jour. Il se trouve en excellent terme avec les créatures mauvaises de la forêt (en particulier avec les arbres noirs) qui obéissent à ses ordres.

Le druide fou apprend vite la présence des PJ sur la presqu'île. Des heures durant, il se tient sur la rive du lac, traçant dans les airs des signes mystérieux, jetant en l'air des poudres colorées et prononçant des paroles incompréhensibles. En effet, si Kirk a perdu ses pouvoirs de druide, il est absolument persuadé qu'il possède ceux d'un dieu. Tout l'art du MJ sera de faire croire aux joueurs que des sorts d'une rare puissance se déchaineront contre eux s'ils attaquent le druide fou.

Table des aberrations

Tous les jours, lancez 1d10 pour savoir quelle idée saugrenue a pu germer dans la cervelle de Kirk :

1) Avec des gestes lents et graves, il édifie un bûcher sur la rive du lac. A la tombée de la nuit, il l'enflamme à l'aide de son bâton magique. Il contemple le feu jusqu'à consumation de la dernière bûche.

2) Toute la journée, il pousse des cris épouvantables allant du suraigü à l'extrème grave.

3) Il ordonne aux arbres noirs d'envahir la presqu'île pour tuer les PJ.

4) Il propose aux personnages le marché suivant : s'ils lui sacrifient l'un d'entre eux, il rendra la liberté à tous les autres. Kirk laissera les personnages choisir le malheureux et accomplir le crime, mais ne tiendra pas sa promesse.

5) Il rassemble une dizaine d'arbres noirs en procession, se met à leur tête, et fait inlassablement le tour du lac.

6) Les PJ ne voient pas Kirk de la journée : il reste prostré dans l'arbre creux qui lui sert de maison.

7) Le druide fou va dans un lointain marécage pour cueillir des plantes carnivores. Tous les arbres noirs sauf quatre partent avec lui.

8) Il dit aux PJ que si l'un d'eux traverse le lac les yeux bandés et les mains liées derrière le dos, celui là aura la vie sauve. Si, contre toute attente, le malheureux y parvient, Kirk le fait tuer par ses arbres.

9) Assis au bord du lac, bras tendu et regard tourné vers le ciel, Kirk reste immobile pendant 2 - 8 heures.

10) Il fait relâcher les PJ (cette fois, c'est vrai !)

L'ARBRE CREUX

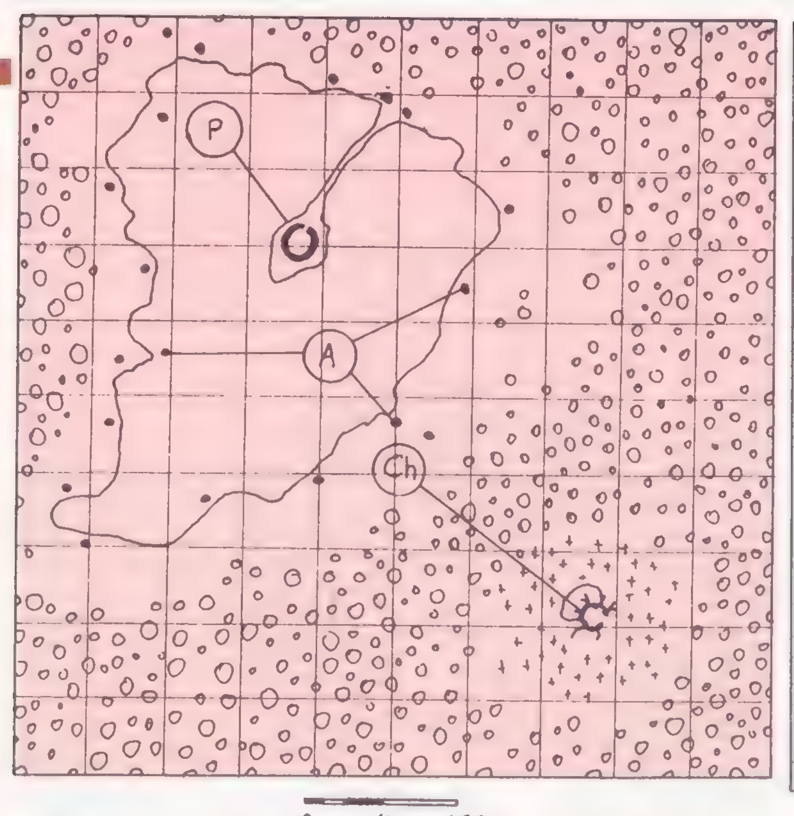
La demeure de Kirk se trouve non loin du lac. Le druide fou habite le tronc calciné d'un gigantesque poirier, au milieu d'une clairière où même les ronces ne parviennent plus à pousser. Une dizaine de croix de bois sont plantées autour de l'arbre. Sur sept d'entre elles pourrissent des cadavres aux yeux arrachés : ce sont les restes des victimes que le druide se sacrifie à lui-même au cours de cérémonies où il joue à la fois le rôle du prêtre et celui du dieu. Une nuée de corbeaux vole autour du poirier. Ils font un vacarme infernal, mais sont trop lâches pour attaquer qui que ce soit.

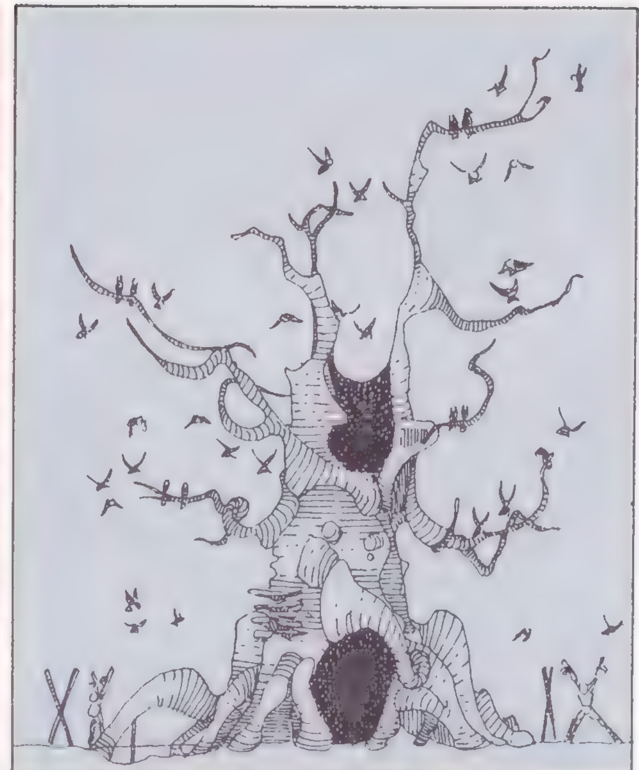
A l'intérieur de l'arbre, les PJ trouvent :

- en guise de lit, un infect tas de chiffon grouillant de vermine.
- une collection de fémurs humains
- une échelle permettant d'accéder au somet de l'arbre
- un bouclier maculé de boue, mais qui une fois nettoyé se révéle superbe. Il serait trop long de raconter comment ce bouclier, qui appartint au dernier baron de Tenrod, passa de mains d'orques en mains de brigands pour finalement aboutir dans la demeure d'un druide fou. Il nous suffira de dire que l'arme est ornée d'une silhouette de chien crachant un tourbillon de flamme et que son porteur ne peut être atteint par aucun projectile, même magique (c'est-à-dire flèche +1 mais pas boules de feu). De plus, le bouclier donne un bonus de +2 à la classe d'armure contre les attaques au corps à corps.

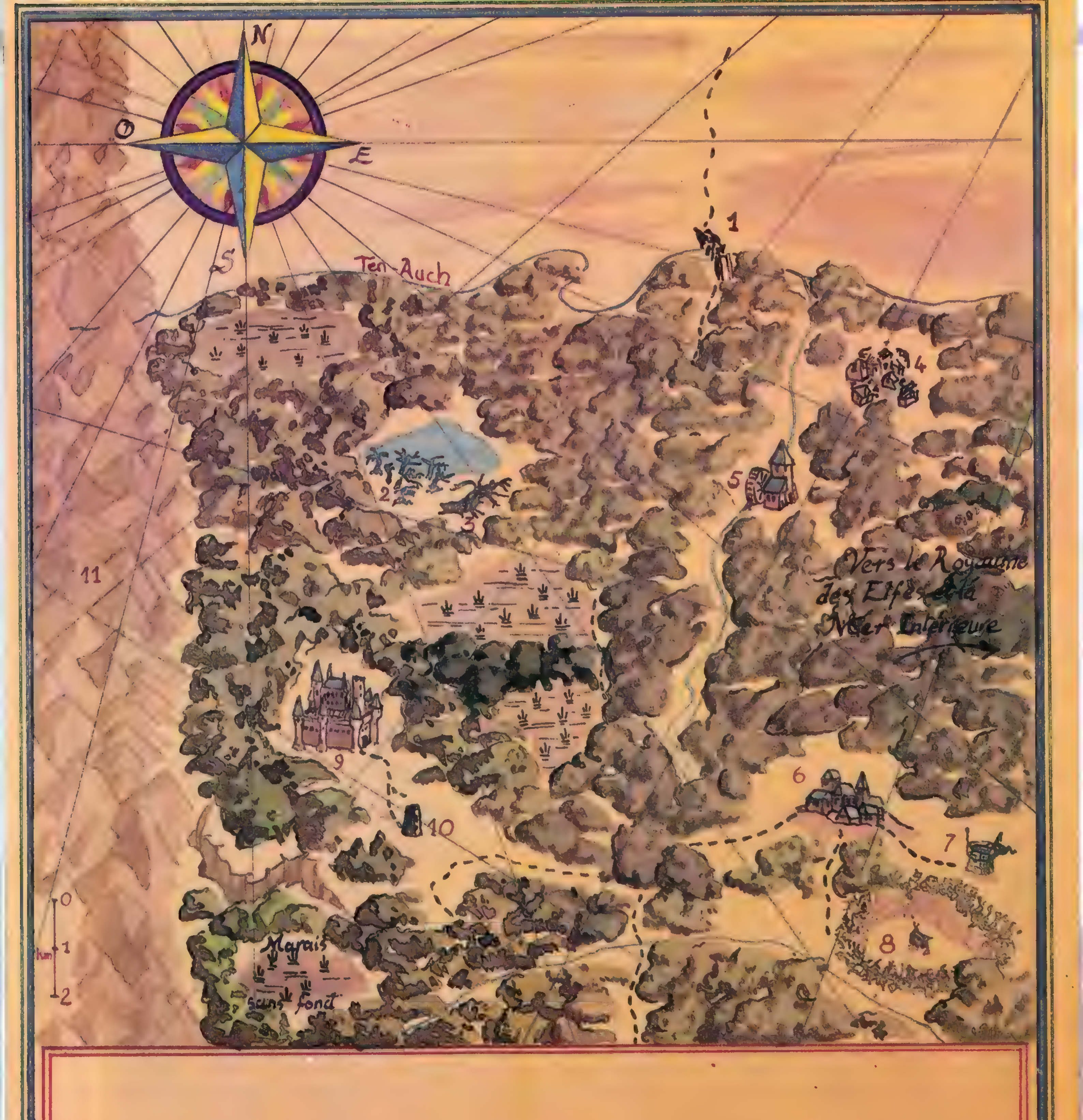
Si les PJ parviennent à tuer Kirk :

- Les arbres noirs s'immobiliseront sur place et seront incapables de bouger pendant une semaine.
- Une nuée de corbeau s'abattra sur le cadavre du druide pour le nettoyer en un temps record.
- Au sommet d'un chêne, un rossignol chantera.


P
A
Ch
0 10 20 m







1 Pont éffondré
2 Lac de Boue
3 Arbre du Druide fou
4 Ruine de Dilbach
5 Moulin à Eau
6 Hameau sur la colline
7 Vieux Puits
8 Domaine du Géant
9 Forteresse des Barons de Tenrod
10 Demeure du Régisseur
11 Monts infranchissables
---- Anciennes Voies Pavées
Forêt
Marécages

VESTIGES DU PASSE

La forêt n'a pas toujours été ce lieu sauvage que découvrent les personnages. Jadis, le Lac de Boue était une simple mare et les arbres noirs d'inoffensifs buissons. En ce temps là, un peuple de bûcherons habitait des villages bâtis dans les clairières. Les PJ ne peuvent manquer d'apercevoir quelques vestiges de ce passé plus heureux : tronçons de route, escaliers effondrés, facades rongées de lierre et percées de portes qui ne mènent nulle part. Ces ruines sont souvent hantées : le village abandonné de *Dilbach* (en *4* sur la carte) se peuple de ghoules, de nécrophages et de zombies dès la tombée de la nuit. Le vieux moulin à eau (*5*) héberge le fantôme d'un meunier qui inspecte poulies et engrenages à la lumière d'une chandelle.

Plus loin de la lisière, se trouvent les ruines du *Hameau-sur-la-Colline* (7). Elles ne sont pas hantées, du moins pas régulièrement, mais présentent d'autres dangers pour les PJ...

LES PERILS DU HAMEAU-SUR-LA-COLLINE

A l'époque où les Barons de Tenrod régnaient sur le pays, le Hameau était habité et prospère. Mais sa population fut décimée par la grande peste qui ravagea le pays peu après la disparition du dernier baron. Frappés d'une terreur superstitieuse, les survivants abandonnèrent leurs demeures pour se réfugier dans la forêt. Ils y vécurent plus comme des bêtes que comme des hommes. Afin d'échapper aux orques qui les traquaient impitoyablement, ils apprirent à se dissimuler et à tuer par surprise. Leurs descendants forment une tribu d'êtres dégénérés, bien que remarquablement agiles et silencieux. Nous les appellerons *"les Ombres"* car ce ne sont plus vraiment des hommes.

Les Ombres se déplacent constamment dans la forêt en quête de nourriture. Pour dormir, elles se couchent au pied des arbres, prêtes à se réfugier dans les branches en cas d'alerte. Les mâles aventureux s'écartent parfois du gros de la troupe, seuls ou en petits groupes, pour attaquer les voyageurs.

Les Ombres se souviennent vaguement de leur ancienne condition. Elles n'habitent plus le Hameau-sur-la-Colline mais visitent parfois les maisons de leurs ancêtres. Elles considèrent le Hameau comme un sanctuaire et les étrangers qui y pénètrent comme des profanateurs. Six à neuf ombres se tiennent en permanence dans le Hameau ou à proximité. Quand les PJ s'en approchent, lancez 1d8 et consultez la table ci-dessous :

1) Les Ombres se tiennent à la lisière de la clairière, côté est. Si elles voient les PJ entrer dans le Hameau, elles leur tendent une embuscade à la sortie.

2) Les Ombres sont à la lisière de la clairière, côté ouest.

3) Elles se dirigent vers le hameau où elles arriveront peu après les PJ.

4) Elles sont dans les maisons du Hameau. Les PJ ont quelques chances de les y surprendre.



5) Effrayées par les PJ, les Ombres présentes dans le Hameau se sont enfuies dans la forêt. Au bout d'un quart d'heure, elles reprendront courage et reviendront pour tuer.

6) Cachées au pied de la colline, elles voient les PJ pénétrer dans le Hameau, déclenchent l'assaut, mais font brusquement demi-tour et s'enfuient : elles viennent de sentir l'approche d'un monstre que le Maitre de Jeu choisira assez impressionnant pour épouvanter 6-9 ombres assoiffées de sang..

* RENCONTRES ET ...

CHEVREUIL

Après une tempête, les personnages découvrent une dizaine de chevreuils enlisés jusqu'au poitrail dans la neige fraiche. Toutes les bêtes ont été égorgées. Les responsables du carnage ne sont pas loin : c'est un couple de renards enivrés par l'odeur du sang. Les PJ les surprennent alors qu'ils exécutent une sorte de danse autour d'une vieille souche.

OURS

Les PJ sont attaqués par un ours. Mais, direz-vous, ces animaux hibernent ! En principe, oui. Mais ils sortent de leur repaire tous les deux jours pour s'étirer et se dégourdir les pattes. Un ours surpris par des chasseur pendant cette courte promenade doit prendre la fuite. En courant, il avale de la neige, ce qui réveille son estomac. La malheureuse bête ne trouve plus le repos : elle erre jusqu'au printemps en quête de nourriture. Un ours qui se trouve dans cette situation se montre extrêmement agressif. Il représente un grave danger pour les PJ qu'il viendrait à croiser !
Caractéristiques de l'ours : voir MM 1° édition p. 85.

LOUPS

Rusés, ils peuvent suivre les personnages pendant des jours s 'il le faut. Ils ne se montrent pas avant que les PJ ne soient affaiblis. Alors, ils commencent à les harceler. L'assaut final a lieu de nuit, au moment précis où une bourrasque éteint le feu de camp des aventuriers. Au fait, qui a prétendu que les loups n'attaquaient pas l'homme ? Une meute affamée peut s'en prendre à n'importe quel adversaire ! Caractéristiques des loups : MM p. 71.

LYNX

Les PJ n'en croient pas leurs yeux : pendu par le cou, un lynx se balance à une branche d'arbre. Existerait-il une justice et des bourreaux pour les animaux ? L'explication est plus simple : le lynx a été victime d'un piège étrangleur tendu au niveau du sol. L'animal est parvenu à ronger la lanière qui enserrait son cou. Libre, mais toujours en proie à la panique, il a cherché refuge dans les arbres. Le destin a voulu que la lanière s'enroule autour d'une branche au moment où l'animal sautait.

TIGRE

Fatigué des ours, des loups et des lynxs ? Acclimatez quelques tigres dans votre forêt ! Ils supportent très bien le froid et seront des adversaires à la mesure de vos PJ....
Caractéristiques : voir MM p 103.

SANGLIER GEANT

Un grand mâle solitaire parcourt la Forêt de Tenrod. Ce n'est pas un animal ordinaire mais un monstre engendré par le Lac de Boue

7) Les Ombres ont abandonné leur poste pour aller dans la forêt cueillir des champignons vénéneux. Elles en extraient un poison dont elles enduisent leurs griffes et leurs armes.

8) "Relève de la garde" : les Ombres affectées à la surveillance du Hameau se tiennent au sud de la clairière avec celles qui vont les remplacer. C'est donc 12-18 adversaires et non plus 6-9 que les PJ devront affronter s'ils sont repérés.

COMMENT EVITER DE SE BATTRE CONTRE LES OMBRES

Face à ces dégénérés sanguinaires, les PJ ont tout intérêt à éviter le combat. Ils peuvent y arriver de deux manières :

- Si l'un d'eux a trouvé le bouclier du Baron Noir dans la demeure de Kirk le druide, et s'il le porte ouvertement, les aventuriers ne sont pas attaqués. En effet, l'emblème gravé sur le bouclier est identique à celui qui orne la fontaine du Hameau. Dès qu'elles le reconnaissent, les Ombres s'enfuient, en proie à une terreur superstitieuse.

- Au pied de l'escalier qui monte vers le Hameau se trouve une "pierre de peste" qui fut installée au début de l'épidémie. En ce temps là, le Hameau était encore peuplé mais les marchands et colporteurs refusaient de s'y arrêter par crainte de la contagion. Les habitants prirent alors l'habitude de déposer de l'argent dans une pierre creuse au bas de l'escalier. Les marchands prenaient l'argent et déposaient des marchandises pour une somme équivalente : ainsi le commerce devenait possible sans contact direct avec les pestiférés.

Un PJ au moins a entendu parler des pierres de peste et peut identifier celle du Hameau. S'il dégage la neige qui la recouvre, il trouve au fond quelques pièces de monnaie ancienne. Et s'il a l'idée de les prendre pour laisser en échange une offrande, même symbolique, ni lui, ni ses compagnons n'auront plus rien à craindre des Ombres. Elles pourront même aider les PJ s'ils sont en difficulté, mais discrètement et sans se montrer.



LE-HAMEAU-SUR-LA-COLLINE

Au carrefour de trois routes en ruine, une vaste clairière s'ouvre dans la forêt. Dans cette clairière se dresse une butte plantée de bouleaux au sommet de laquelle on aperçoit les restes de plusieurs maisons.

A) Maison de la terrasse : au rez-de-chausséE, la porte est arrachée, les fenêtres fracassées. Un épais tapis de ronce recouvre les gravas qui jonchent le sol. Une terrasse s'accroche à la facade. L'escalier qui permettait d'y monter s'est effondré, ainsi que le plafond du premier étage. Il n'en reste que les poutres. Les PJ qui font l'escalade trouvent sur la terrasse un squelette pris dans les branches d'un liseron géant. Le crâne a disparu et on aura beau chercher, on ne le retouvera pas...

B) Grange : ce bâtiment sans fenêtre possède une porte à deux battants, intacte, que les PJ trouveront légérement entrebaillée. Du foin engrangé il y a bien longtemps achève de pourrir. Une charette dont le bois n'offre plus aucune résistance, repose sur ses brancards. Sur une étagère, des rats ont fait leur nid au milieu de sacs de jute.

C) Etable : malgré le froid, il y règne une violente odeur de putréfaction. Les ossements d'une dizaine de vaches jonchent le sol de terre batue. Dans un coin de la pièce, un cadavre humain vieux de quelques mois oscille lentement : il est accroché au plafond par une fourche rouillée qui le traverse de part en part. Au sud de la pièce, un trou s'ouvre au-dessus d'une cave voûtée. L'escalier d'accès est effondré à l'exception des deux premières marches. Dans la cave, on ne trouvera rien d'autre qu'un tonneau brisé et de nombreux rats.

D) Maison totalement effondrée : par une nuit d'orage, un bouleau s'est abattu sur la toiture. Elle n'a pas résisté et les murs non plus.

E) Fontaine : elle est à sec. L'emblème des barons de Tenrod, un chien crachant des flammes, est gravé sur le bord du bassin.



... EVENEMENTS

(où il va d'ailleurs régulièrement se vautrer). Par la taille, le poids et la férocité, il ressemble plus à un rhinocéros qu'aux sangliers dégénérés qu'on rencontre de nos jours. La terre tremble sous ses pas et dans un rayon de cent mètres, les arbres secoués laissent tomber d'énormes paquets de neige. Ce sanglier monstrueux est borgne depuis qu'Olt le Chasseur lui a tiré une flèche dans l'oeil gauche (elle y est resté plantée et Olt aimerait la récupérer).
De jour, le sanglier attaque tout personnage qui se trouve sur son chemin. De nuit, il observe le feu des aventuriers à distance. Il souffle, grogne, mais n'ose pas s'approcher des flammes. A moins qu'un PJ inconscient ne le provoque en le blessant ?
Caractéristiques : il semble logique d'adopter celles du sanglier géant (MM p 94), mais nous vous conseillons plutôt celles du rhinocéros à poils laineux (MM p 92).

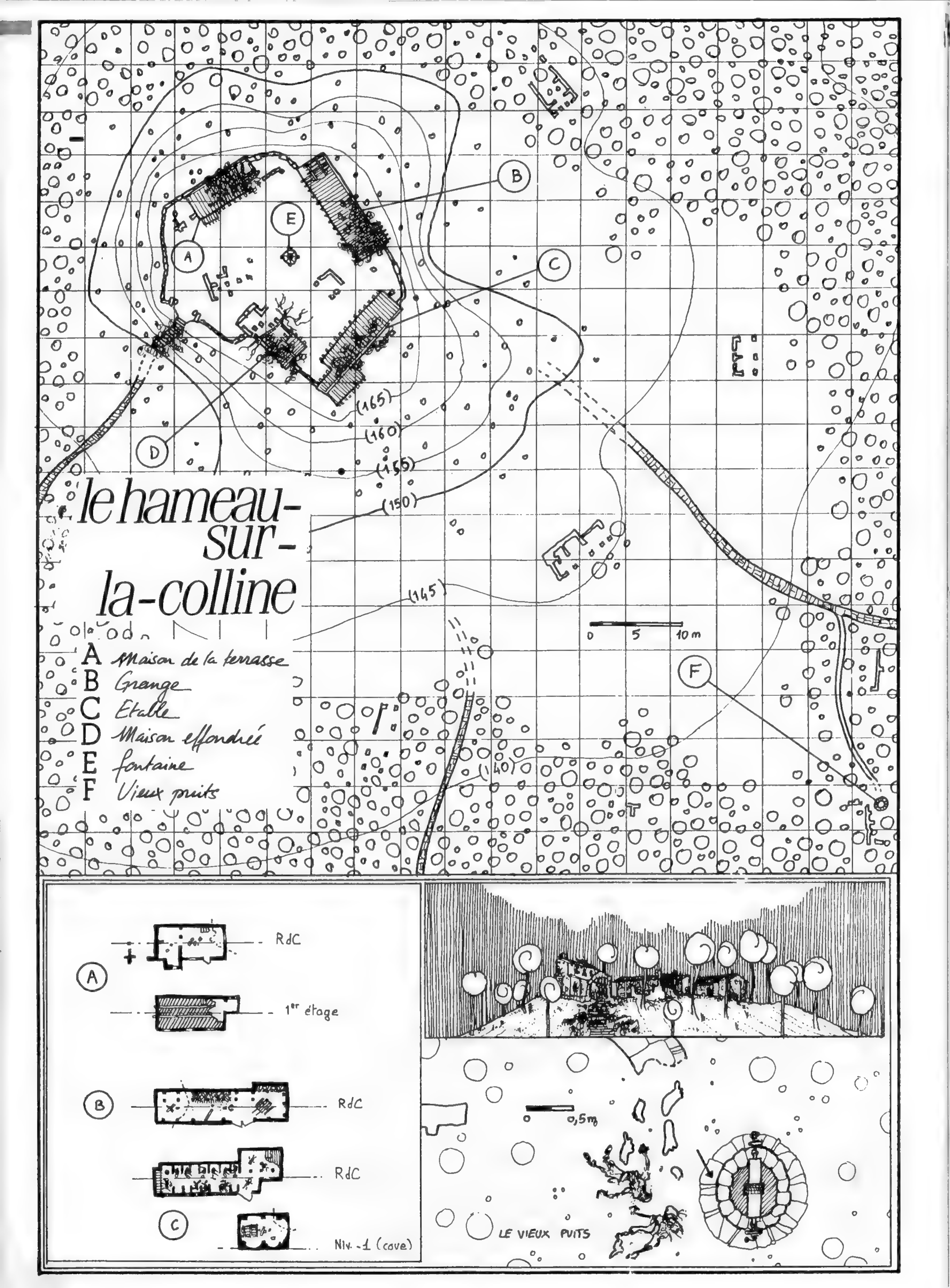
CHASSEUR

Olt, le chasseur muet, habite au ceur de la forêt. Il pose des pièges, chasse à l'affut et se déplace dans les futaies aussi silencieusement qu'un elfe. Les monstres ont apris à éviter sa cabane car son habileté à l'arc tient du prodige. En outre, il dispose de neuf flèches enchantées (+3 au toucher et aux dom.).
Hospitalier, Olt accueille volontiers les PJ dans sa demeure. Elle ne comporte qu'une seule pièce aux murs couverts d'une triple épaisseur de peau d'ours. Assis au milieu des ballots de fourure, les pieds allongés vers un bon feu, les personnages sont rassasiés de viandes grillées et une cruche d'hydromel arrose leur repas. Olt connait bien les dangers de la forêt mais son infirmité l'empêche de donner à ses hôtes des avertissements précis.

BREBIS

Les PJ atteignent la lisière sud : bientôt les dangers de la forêt ne seront plus que mauvais souvenirs... Comme ils sortent du couvert des arbres, ils rencontrent une brebis épuisée qui les regarde avec des yeux supliants. Cette bête appartient sans doute aux nomades dont on aperçoit le camp dans la plaine...
La brebis est en fait un esprit mauvais qui a pris cette apparence pour tromper les PJ. Elle attend qu'un personnage compatissant la charge sur ses épaules. Alors, son poids semble tripler et ses pattes se resserrent autour du cou de sa victime avec une force inouïe. Elle se met à parler, menaçant le PJ de l'étrangler s'il ne fait pas demi-tour. La brebis libère son porteur quand il est revenu au plus profond de la forêt. Si on tente de lui faire lâcher prise, elle brise aussitôt la nuque de sa victime
Si les PJ ne s'intéressent pas à la brebis ou veulent la mettre à la broche, elle disparait aussitôt dans un nuage de soufre.





le hameau-sur-la-colline
A Maison de la terrasse
B Grange
C Etable
D Maison effondrée
E fontaine
F Vieux puits
(165)
(160)
(155)
(150)
(145)
(140)
0 5 10 m
RdC
1er étage
RdC
RdC
Niv. -1 (cave)
0,5m
LE VIEUX PUITS



LA MAGICIENNE ET LE GEANT

Le vieux puits se trouve non loin du Hameau, près d'une ferme dont il ne reste plus que les murs. Juste devant le puits, deux cadavres nettoyés par les charognards gisent à terre. Si la couche de neige n'est pas trop épaisse, les PJ remarquent des empreintes de pieds. Elles datent de plusieurs semaines mais peuvent encore être décelée car elles sont profondément imprimées dans le sol.

En soulevant une pierre de la margelle du puits (celle qui est marquée d'une flèche sur l'illustration), on découvre une cavité où sont rangés :

- une dague magique +2
- un sac à dos piégé magiquement (1-8 PV de dom.) contenant des vivres, deux torches, une flasque du type couramment utilisé pour transporter l'huile, remplie d'une potion de soin pouvant restaurer 1-6 PV.
- un petit sachet à moitié rempli de poudre de mort, substance extrêmement dangereuse qui tue ceux sur qui on la projette s'ils manquent leur jet de sauvegarde. Le sac contient assez de poudre pour deux usages.

Devant le vieux puits s'est déroulé un drame qui est l'aboutissement d'une chaîne complexe d'événements. Résumons les :

Acte I : Revenons quelques années en arrière. Deux voleurs et une magicienne dérobent une forte somme d'argent dans une ville du Sud. *Shirsel*, la magicienne, roule ses complices de belle manière : elle s'enfuit seule dans la Forêt de Tenrod en emportant la totalité du butin. A proximité du Hameau-sur-la-Colline, son cheval se brise les jambes dans une fondrière. Contrainte d'alléger son chargement, elle ménage une cachette dans la margelle du vieux puits et y dissimule la plus grande part du trésor. Puis elle quitte la forêt à pied, bien décidée à revenir plus tard récupérer l'argent caché.

Acte II : Par le plus grand des hasards, les deux voleurs retrouvent Shirsel dans une taverne. Sous la menace, ils l'obligent à retourner avec eux dans la forêt et à les guider vers l'endroit où elle a caché son trésor.

Acte III : Il se joue devant le vieux puits, environ un mois avant l'arrivée des PJ dans la région. Les deux voleurs surveillent la magicienne de près mais commettent l'erreur de la laisser ouvrir la cache elle-même. Or, Shirsel est prévoyante : à côté du trésor, elle a déposé, en plus d'un équipement de secours, un sachet rempli de poudre de mort. En quelques secondes, elle se débarrasse définitivement de ses complices. Elle remet soigneusement en place le sachet de poudre avant de refermer la cache (le stratagème qui lui a si bien réussi la tirera peut-être d'affaire une seconde fois ?). Puis la magicienne dépouille les cadavres des voleurs, charge le trésor sur leur mule et se prépare à partir.

C'est à ce moment qu'intervient *Boor*, le bon géant qui habite au sud de la forêt (*9*). Attiré par le bruit du combat, il surprend Shirsel à côté des cadavres de ses victimes. Suivant sa conscience et son sens du devoir, il prend la magicienne sous son bras et va l'enfermer dans sa demeure pour l'empêcher de commettre d'autres crimes. Pendant ce temps, la mule s'enfuit épouvantée. Elle va se noyer avec le trésor dans un marais sans fond.

Naturellement, les PJ n'ont aucun moyen de savoir ce qui s'est réellement passé. En voyant les empreintes et les cadavres, ils devraient penser qu'un féroce géant habite la contrée. Shirsel apparaitra au contraire comme une victime innocente enlevée par le monstre...

LE DOMAINE DU BON GEANT

Le domaine du géant occupe une vaste dépression de forme grossièrement circulaire. Une haie d'arbustes épineux pousse au bord de ses parois abruptes. Pour la franchir, Boor utilise le chemin (A) (voir plan). Au sortir de la haie, on débouche sur un sentier (B) qui descend à flanc de paroi vers le fond de la dépression.

En (C), des vaches gigantesques grattent la neige du sabot pour brouter l'herbe qui se trouve en-dessous. D'autres boivent dans un trou ouvert dans la glace du lac (D). En (E) pousse un bois de bouleaux où les bêtes vont parfois se coucher, en (F) s'ouvre l'entrée d'une caverne qui tient lieu d'étable et en (G) se dresse une curieuse bâtisse faite de pierre, de bois et de boue séchée : c'est la maison du propriétaire du troupeau, à savoir Boor le géant.

Le troupeau

Les vaches ont une taille deux fois supérieure à la normale. Elles ne sont pas agressives, mais risquent de prendre peur quand les PJ traversent leurs paturages, en particulier s'ils manquent d'assurance, hésitent ou s'attardent. Dans ce cas, le MJ lance 1d100 et consulte la table suivante pour déterminer la réaction du troupeau :

01-30 fuir
31-60 meugler
61-90 aller vers la maison du géant
91-100 charger. Un personnage piétiné subira 6-36 PV de dom.

Le troupeau compte une vingtaine de bêtes. A chacune, Boor a donné un nom. Il les aime beaucoup, leur parle, leur confie ses malheurs... Donc, que celui qui les blesse prenne garde !

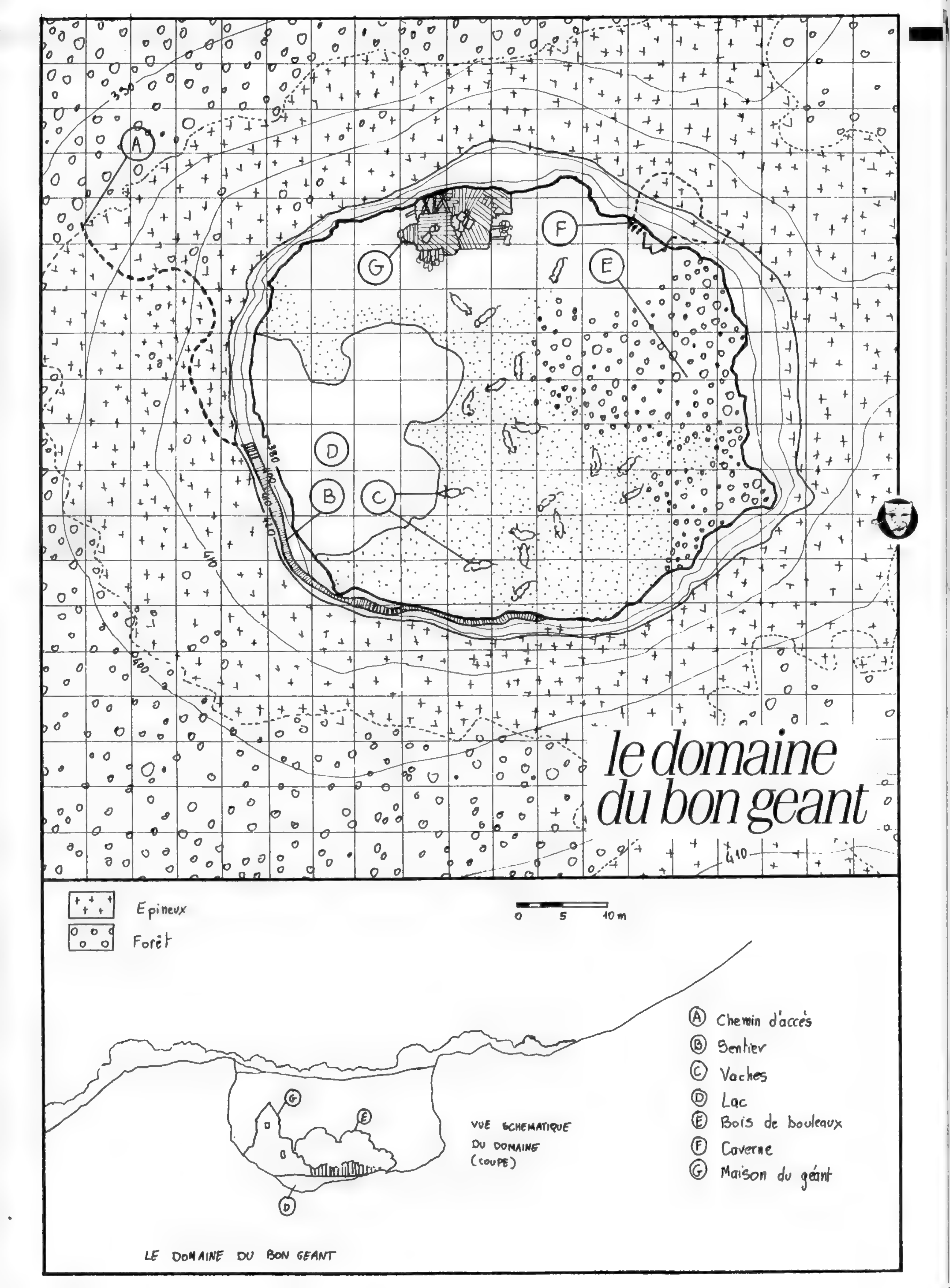
L'étable- caverne

L'entrée est obstruée jusqu'à mi-hauteur par une palissade de bois dans laquelle s'ouvre une porte grossière. A l'intérieur, deux vaches sur le point de vêler sont couchées sur une litière de

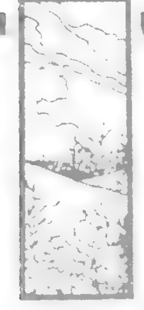


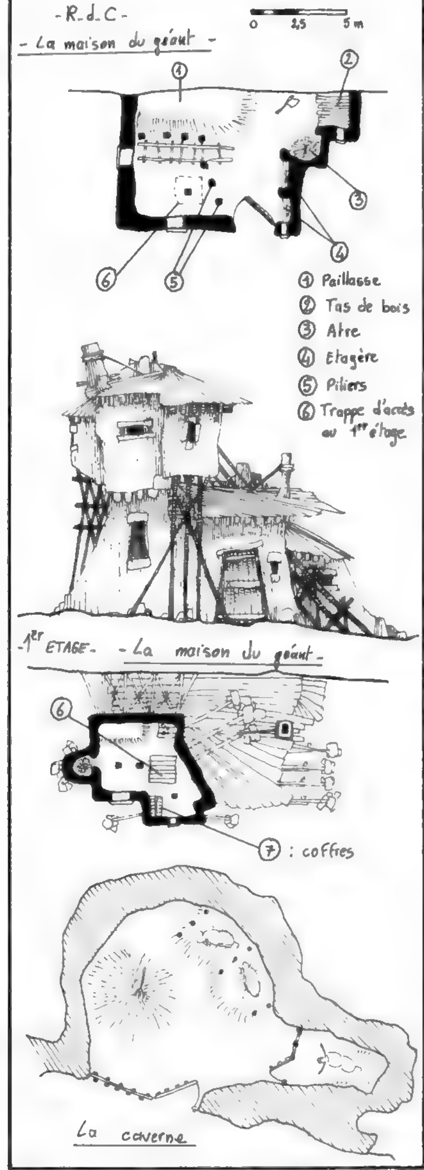
QUEL TEMPS FAIT-IL AUJOURD'HUI ?

Lancez 1d6 :
1) Froid vif et mordant, ciel dégagé, superbe clair de lune. un temps idéal pour la chasse.
2) Idem, mais la brise agite les branches des arbres et transperce les vêtements des voyageurs.
3) Pas de vent. La neige tombe en gros flocons moites. sons amortis, visibilité réduite.
4) Ciel couvert, neige et vent.
5) Tempête de neige. violentes bourrasques de vent. Les arbres craquent et gémissent.
6) Redoux. Des trous se creusent dans la neige, une odeur de terre mouillée imprègne l'air. Si le temps se maintient, les glaces du Ten-Auch se fragilisent et la retraite des PJ est coupée...



A
B
C
D
E
F
G
350
380
400
410
le domaine
du bon geant
Epineux
Forêt
0 5 10 m
Ⓐ Chemin d'accès
Ⓑ Sentier
Ⓒ Vaches
Ⓓ Lac
Ⓔ Bois de bouleaux
Ⓕ Caverne
Ⓖ Maison du géant
VUE SCHEMATIQUE
DU DOMAINE
(COUPE)
LE DOMAINE DU BON GEANT





fougères séchées. On remarque, à gauche de l'entrée de la caverne, un énorme tas de fumier dans lequel est plantée une fourche longue de cinq mètres.

L'étable est partagée par une cloison derrière laquelle les PJ entendent frapper des coups sourds : c'est le taureau du troupeau, qui a senti la présence d'étrangers et martèle le sol en signe de colère.

La maison du géant

Elle est si mal bâtie que les murs se seraient écroulées depuis longtemps sans les étais qui les soutiennent. La porte d'entrée ne possède pas de serrure. Come elle n'est pas exactement aux dimensions de l'huis, Boor la ferme en la coincant dans son cadre, d'un léger coup de pied ou d'une pression de la main (mais pour l'ouvrir, il faut que deux hommes vigoureux unissent leurs efforts !)

Boor occupe le rez-de-chaussée, qui se compose d'une seule grande pièce. Il n'y a pas de meubles sauf des étagères chargées de fromages : la seule nourriture du géant qui ne mange jamais de viande. L'un des piliers de bois qui soutiennent le plafond est mobile. Il maintient fermée la trappe d'accès au premier étage, où Shirsel la magicienne est prisonnière. Elle dispose d'une cheminée, d'une paillasse, et de coffres où elle range ses quelques affaires. Pour se protéger des courants d'air, elle a pendu une couverture de laine devant chaque fenêtre.

COMMENT SHIRSEL PREPARE SON EVASION

Le géant est tombé amoureux (très platoniquement, qu'on se rassure) de sa belle prisonnière. Il ne peut se résoudre à lui rendre la liberté, car il sait qu'elle a tué et peut fort bien recommencer. Il n'en fait pas moins tout son possible pour lui rendre la vie agréable. Hélas, les cristaux de roche et les morceaux de bois sculptés qu'il lui apporte en cadeau sont reçus avec mépris et jetés en tas contre un mur. On comprend que le brave géant endure d'insupportables souffrances morales.

Quant à Shirsel, elle s'est vite aperçue qu'on ne trompait pas facilement la vigilance de Boor : s'il n'est pas très intelligent, le géant est fort et obstiné. Mais la magicienne est femme de ressource. Elle possède un oiseau familier qui la suit depuis des années, s'enfuyant à tire d'aile au moindre danger pour revenir dès le péril passé. Actuellement, l'oiseau survole la forêt à la recherche d'aventuriers susceptibles de délivrer sa maîtresse. S'il repère les PJ, il avertit Shirsel de leur venue. La magicienne écrit aussitôt un message et envoie son familier le porter aux personnages. Le texte est écrit à l'encre verte sur un parchemin extrèmement fin :

Messieurs, ayez pitié d'une femme qu'un être abject retient prisonnière. C'est un géant horrible et terriblement fort, mais par chance, il a peu d'esprit. Si vous me délivrez, le Duc d'Inversen, mon père, saura vous prouver sa reconnaissance.

Eïla d'Inversen

Bien sûr, Shirsel n'est pas fille de duchesse : sa mère était tenancière de bordel et son père un moine défroqué. Cela ne l'empêche pas de jouer son rôle à merveille si les PJ la délivrent. En la voyant pleurer et s'évanouir au moindre danger, les joueurs ne devraient pas se méfier d'elle. A la première occasion, Shirsel faussera compagnie aux PJ après leur avoir volé tout ce qui pourrait lui être utile : armes, livre de sort, cheval, argent... Notez que le Duché d'Inversen existe vraiment. L'un des PJ a entendu parler de son seigneur, qui a la réputation d'être le plus loyal des chevaliers.



A QUOI BOOR LE GEANT OCCUPE SES JOURNEES

Boor se couche et se lève avec le soleil. Depuis qu'il séquestre la magicienne, son sommeil est devenu léger. Si les PJ arrivent de jour, lancez 1d100 et consultez la table suivante :

01-15 : Boor est parti en forêt. Il reviendra dans moins d'une demi-heure (il n'ose s'absenter plus longtemps).

16-25 : Le géant change la litière de ses bêtes dans la caverne.

26-35 : Il fait une petite sieste dans sa maison

36-45 : Il y prend son repas.

46-66 : Il fend des bûches devant sa porte.

67-80 : Il coupe un arbre dans le bois de bouleau.

81-90 : Il pêche au bord du lac.

91-00 : Il a vu les PJ approcher et les observe, bien caché derrière un bosquet de houx.

Le soir, après avoir trait ses vaches, le géant porte à manger à sa prisonnière. Il lui déclare une nouvelle fois sa flamme et reçoit invariablement des insultes en retour. Alors, il va s'asseoir au bord du lac et gémit de désespoir en s'arrachant les cheveux. Boor a la voix si caverneuse que ses lamentations seront prises pour des cris de colère, des blasphèmes ou des menaces. Lorsqu'il chante en travaillant, il produit des grognements rauques et dissonants qui ne manqueront pas d'impressionner l'auditeur non averti.



LE REGISSEUR FELON

Impossible de clore cette aide de jeu sans parler du château d'*Alvenroc*, l'antique forteresse des barons de Tenrod. Massive et carrée, elle se dresse sur un piton rocheux au centre d'un anneau de collines. Ses portes sont béantes et ses couloirs désert. On dit - mais rien n'est moins sur - qu'un fabuleux trésor est scellé quelque part dans les profondeurs des murailles. On dit encore que le dernier baron de Tenrod sommeille sur son trône, dans une haute salle dont le plafond se perd dans les ténèbres. D'après la légende, le seigneur se réveillera lorsqu'un homme courageux viendra lui rendre son bouclier perdu. Alors, le baron se lèvera pour tirer vengeance de ses ennemis et débarrasser la forêt des monstres qui l'habitent.

Une aura de maléfice plane sur le château d'Alvenroc. Ses accès sont bien protégés : l'été, des fleurs pourpres et violacées poussent autour des murs ; leur odeur provoque la paralysie, puis la mort. En hiver, les fleurs se fanent et la neige les recouvre ainsi que les nombreux ossements qui jonchent la prairie. Les fleurs ne présentent alors plus de danger, mais nous verrons bientôt que le château reste sous bonne garde.

Il faut d'abord savoir que le Baron fut trahi par son régisseur, *Oïrik* le damné. Ce sinistre personnage étrangla la femme de son seigneur après avoir abusé d'elle. Des siècles plus tard, Oïrik est toujours vivant. Il habite non loin du château et veille à empêcher quiconque d'y entrer : si un aventurier réveillait le Baron, ce dernier se mettrait aussitôt à la recherche d'Oïrik pour lui trancher la tête. Le régisseur tremble de frayeur à cette pensée...

Aussi, quand revient la mauvaise saison et que les fleurs empoisonnées perdent leur pouvoir, Oïrik envoie quelques chiens bien dressés monter la garde autour du château. Si les personnages s'en approchent, ils sont attaqués par cinq chiens féroces habitués à chasser l'ours. Prévenu par leurs aboiements, Oïrik vient en renfort avec le reste de sa meute. Les personnages qui prennent la fuite sont traqués sans merci et abattus à coup d'épieu.

LA DEMEURE D'OIRIK

Le régisseur habite une curieuse tour aux murs de torchi. Le vent et la pluie, en rongeant la construction, lui ont donné l'aspect d'une gigantesque termitière. Il règne à l'intérieur un désordre indescriptible et une forte odeur d'équarissage.

Oïrik loge dans la grande salle du rez-de-chaussée et ses chiens se partagent les autres. La nuit, lorsque la lune brille, le régisseur part à la chasse. Ne restent dans sa maison que les chiennes qui allaitent leurs petits. Oïrik s'attaque aux PJ s'ils s'approchent du château d'Alvenroc, mais s'il les rencontre dans d'autres circonstances, il peut se montrer aimable et même les inviter chez lui. Il se présente comme un descendant des seigneurs de Tenrod. Si les personnages détiennent le bouclier aux armes du baron, il le réclame comme un dû.

EN CONCLUSION...

Après maintes épreuves, les PJ quittent la forêt par le sud. Ce qu'ils aperçoivent au delà des arbres dépend du Maître de Jeu : village, fumées d'un camp nomade, fort, temple en ruine... Quelles que soient les difficultés qui les attendent, nous leur souhaitons bonne chance pour la suite de leurs aventures !

Stéphane Truffert - Alexis Lang

Cette aide de jeu s'inspire des "Brouillards de Tenrod", un module réalisé par le Dernier Cercle (que nous remercions pour son aimable autorisation) et distribué par le Dragon Radieux.

■ TECHNIQUE AD&D

Ermite : prêtre 10°, alignement CN, PV 68, CA spéciale
Possessions : un anneau magique qui retourne toutes les attaques en direction du lanceur.

Arbres noirs : DV : 6, PV : 37, CA : 3, TACO 15, attaque 2-8/2-8

Kirk le druide fou : F :7, I : variable, S :inexistante, D : 10, Co :9, Ch :3
Alignement CM, DV 8, PV42, CA 5, TACO 16
Possessions : bâton +3 - jet de flamme deux fois par jour (dommages 2-16), tunique CA 5

Ombres : Alignement LN, DV 3, PV 18, CA 8, 2 att/round, dom 1-4/1-4 (griffes) ou arme(s)
Equipement : fines cordelettes d'étrangleur, en cheveux tressés, sarbacane, dards empoisonnés (poison type C)

Le taureau du géant :
DV 6, PV 45, CA 5, TACO 15, attaque 2-8/2-8
Si l'animal charge, comptez une seule attaque dans le round. Elle infigera 4-24 PV de dommages, plus 1-8 PV dus au piétinement.

Boor le géant : Alignement LB, DV 10, PV 95, CA 4, TACO 11
Boor se bat avec ses poings (1 att/round, dom 3d6). Il peut aussi jeter des pierres (dom 3d8) ou utiliser sa hâche (dom 2d8+6)

Shirsel : F 12, I 18, S 9, D17, Co 11, Ch 17
Magicienne 6° / voleuse 5°, alignement CM, PV 26, CA 7, TACO 18
Actuellement, Shirsel ne possède plus ni arme, ni livre de sorts.

Baron de Tenrod : guerrier 12°, alignement CB, PV 90, CA 0, TACO 9, 3 att/2 rounds
Possessions : armure de plaques -2, épée à deux mains +3
Le baron a une force de 18/65. S'il se réveille, il sera un peu affaibli par son long sommeil et ne profitera des bonus habituels (+2 au toucher, +3 aux dégats) qu'après avoir pris un bon repas.

Oïrik le damné : guerrier 8°, alignement LM, PV 75, CA 2, TACO 13, 3 att/2 rounds
Possessions : cotte de maille -2, cape et gants de cuir rouge, hâche +1, épieu (dom 1D6+1)
Oïrik a 18/01 en force (ajustement +1/+3)

Les chiens d'Oïrik : DV 3, PV 20, CA 5, TACO 17, dégâts 2-8





Le Père Noël ! Jusqu'à maintenant, on ne pouvait le rencontrer qu'une seule fois par an, et encore juste un instant. Il était bien sûr possible de lui rendre visite chez lui, là-bas, en Laponie ; mais c'était un voyage long et coûteux que bien peu osaient tenter. A présent grâce au miracle du jeu de rôle, le Père Noël descendra (par la cheminée ?!) dans vos scénarios préférés ! Tous à vos sabots, ne dites plus un mot, c'est bientôt le moment des cadeaux !



D'où vient-il ?

Ce brave Père Noël tel qu'on le connait de nos jours a l'air d'être là depuis des lustres, toujours semblable à lui-même et prêt à durer encore longtemps. Et pourtant, il a derrière lui un héritage étonnant et varié. Jugez plutôt : il y a la nativité fêtée le 25 décembre et qui commémore la naissance de l'enfant Jésus. Mais il y a aussi le Saint Nicolas, fêté le 6 décembre. Et n'oublions pas que le 21 décembre marque le solstice d'hiver, occasion de célébration dans la vieille tradition druidique.

Personnage mythique par excellence. Il est pourtant ignoré par le *Legends and Lore*. Et ses rennes n'ont pas trouvé place dans le *Monster*. Il fallait réparer cette injustice !

Le Père Noël change de nom suivant les pays. En Angleterre, "Father Christmas" tire ses origines du Christ nouveau-né ; "Sinter Klaas" en Hollande, "Santa Claus" en Amérique du Nord, "Nisse" en Scandinavie sont des déformations de Saint Nicolas ; "Le Grand Ukko" en Finlande, "Jultomten" en Suède, "Santa San" au Japon, "Weihnachtsmann" en Allemagne, "Noël Baba" (comme Ali Baba peut- être) en Turquie, et "Père Noël" chez nous. Comme vous voyez, c'est un homme qui ne manque pas de personnalités ! On peut le comparer au chef d'une puissante guilde de voleurs, mais il est lui le roi des donateurs !

Il change d'ailleurs de taille et de costume suivant les pays qu'il visite : géant ici, gnome là-bas, coiffé d'une mitre (comme un évêque) ou d'un couronne de houx (comme un druide) avec ou sans pipe, portant un sapin ou une crosse, il promène sa bedaine rebondie aux quatre coins du globe.

Dans certains pays il ne va pas lui même mais envoie ses proches parents : en Italie, c'est la "Befana" qui dispense les cadeaux ; en Pologne la "Mère Etoile" un bien joli nom pour la femme du Père Noël ; en Hongrie ils sont plusieurs et se nomment "Les Anges" ; et en Russie c'est toute la famille qui se déplace : il y a "Kolyada" la jeune fille vêtue de blanc (sûrement sa fille), "Died Moroz" le grand-père venu du grand froid, et la célèbre "Babushka", grand-mère adorable si bien chantée par Kate Bush ; En Syrie c'est "Le chameau de Jésus" qui apporte les cadeaux, pour des raisons climatiques évidentes (que celui ou celle qui a porté un manteau fourré par 40° à l'ombre m'en dise des nouvelles !).

Maintenant vous connaissez la famille du Père Noël et vous savez qu'il n'est pas seul pour faire son travail ! Cependant, le bonhomme ne serait qu'à moitié lui-même sans ses fidèles associés : les rennes et le Père Fouettard.

Le Père Fouettard

C'est le jumeau en négatif du Père Noël. Quand l'un récompense les gentils, l'autre punit les méchants. Lui aussi a plusieurs noms : "Hans Trapp" en Alsace, "Knecht Ruprecht" en Allemagne, "Piet le Maure" ou "Peter le Noir" en Hollande ; il est en tous cas aussi cruel et effrayant que son alter ego est bon et aimable.

L'un ne pourrait exister sans l'autre, mais quand sa présence n'est pas nécessaire, le Père Fouettard ne se montre pas. Il faut dire qu'en tant que croquemitaine, il a du travail toute l'année ; il se doit de punir nombre de fautes et méchancetés plus ou moins graves (exemple : refuser de manger sa soupe, faire des caprices, etc..). Avantage : il a moins de monde à visiter à Noël car le nécessaire a été fait.

Les Rennes

Rapides comme l'éclair infatigables, ils sont au nombre de huit et chacun porte un nom en rapport avec son caractère : Fougueux, Danseur, Fringant, Rusé (parfois surnommé) "Mégère"), Comète, Cupidon, Elégant (aussi appelé "Tonnerre"), et Eclair S'ajouterai parfois un neuvième renne répondant au doux nom de "Rudolph" et surnommé "Le renne au nez rouge" ; s'il existe bien, il doit être utile au reste de la troupe car son nez fait office de lanterne ! Tous ensemble, les rennes tirent le chariot et son merveilleux chargement à la vitesse de la lumière ! Ah ! Le bel attelage que voilà ! Oh ! Les beaux cadeaux ! Mais pourquoi n'y a-t-il qu'un seul Père Noël ? On a justement dit qu'il n'était pas seul pour rester aussi vigoureux après tant d'années, pour en savoir plus, suivez-moi dans sa demeure...

Comment fait-il ?

Hé oui, on s'en doutait un peu, le vieux bonhomme a quelques "trucs" bien à lui pour mener à bien cette mission que tout autre jugerait impossible. Tout d'abord, le personnel : un nombre impressionnant de lutins s'occupe de la fabrication des cadeaux, tandis que de charmantes "lutines" ouvrent les lettres destinées à leur vénéré patron ; depuis l'invention du téléphone, leurs effectifs ont doublés ! Tout ce petit monde travaille d'arrache-pied 24 heures sur 24, 364 jours par an, leur seul jour de repos étant bien sûr Noël. Le Père Noël s'occupe quant à lui de la conception des jouets et des cadeaux qui doivent être chaque année plus beaux et plus attrayants. Pour les distribuer il les met dans sa hotte ou bien dans son traîneau, tous deux d'une contenance quasi illimitée. Pour la livraison proprement dite, il a plusieurs méthodes : la plus ancienne, descendre par la cheminée, lui est devenue de plus en plus difficile avec l'âge, il le fait encore parfois pour garder la forme ; la deuxième consiste à se téléporter à l'intérieur des maisons (Attention : si le Père Noël a des oreilles pointues, ce n'est pas le Père Noël mais monsieur Spock qui s'est trompé dans les commandes !).

Une troisième méthode enfin, la plus rapide, est aussi la plus visuelle : les cadeaux réduits chacun à la taille d'un flocon de neige sont répandus sur les nuages. Quand la vraie neige tombe, ils en font autant et, brillants comme autant d'étoiles dans l'air nocturne, ils filent chez leurs destinataires attitrés. Arrivés devant le sapin, ils reprennent alors leurs taille normale au grand émerveillement des habitants. Même le plus pauvre des sapins les attire, il suffit d'y croire très fort.

En fait, le père Noël est capable de bien d'autres choses formidables dès qu'il s'agit de faire plaisir. Voici, à titre purement indicatif, sa "fiche technique".

Où va le Père Noël ?

Que devient le Père Noël de nos jours ? Qu'est-ce que l'avenir lui réserve ? Quel est son avenir ? (et après peut-être !) ?

Voici quelques oeuvres intéressantes sur le sujet.

- "Dernières nouvelles du Père Noël" de Jean-Louis Hue aux éditions Grasset. Un livre assez complet et intéressant sur le bonhomme.
- Washington Irving, Charles Dickens ("Christmas Carol"), et Clement C. Moore ("The Night Before Christmas") ont beaucoup apporté aux contes de Noël anglo-saxons. De nombreux enfants ont déjà subi ces grands classiques ; pourquoi pas vous ?
- Dans un tout autre genre, "Marylin Monroe et les samouraï du Père Noël" de Pierre Stolze aux éditions J'ai Lu relève de la science-fiction délirante. Hélas, il est devenu très rare. Si vous pouvez vous le faire prêter, n'hésitez pas !

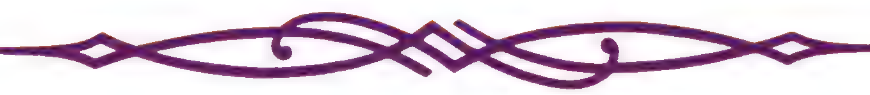
Au cinéma : à voir absolument, "Gremlins" de Steven Spielberg ; un conte de Noël horrible et chaotique mais sans humour ! Allez je vous laisse, il faut que je commence à écrire mes cartes de voeu. D'ailleurs à ce propos : *Joyeux Noël et Bonne Année à tous ! HO ! HO ! HO !*

Eric Legendre

"HO ! HO ! HO ! Bonsoir mes petits amis! J'espère que je ne vous ai pas trop fait attendre cette fois-ci, et ma hotte est encore bien remplie ! Mais dites moi, est-ce que vous avez été bien sages cette année ?"







LE PERE NOEL

UN PNJ POUR AD&D ET RUNEQUEST

Le Père Noël dans A & D

FOR : 19 - *INT* : 16 - *SAG* : 25 - *CON* : 23 - *DEX* : 20 - *CHA* : 24

AC : 0 (touché seulement par des armes + 2 ou mieux) - *Points de vie* : 150 (équivalent à un clerc 20° niveau) - *taille* / M (environ 2,20 mètres).

Résistance à la magie : 95 %

Alignement : Loyal Bon

Il est immunisé à tous les sorts affectant l'esprit (charme, quête, et autres), peut inspirer respect et admi- ration à toute créature de 10 dés de vie/ niveaux ou moins, régénère 1 pt de vie par demi-heure s'il est blessé et non soigné ; en plus il peut à volonté : connaître l'alignement (très fin et sans erreur, ce pouvoir lui permet de savoir si la personne a fait des actions mauvaises durant l'année écoulés et, si oui, lesquelles), lire l'esprit (utilisé seulement pour savoir ce que la personne souhaite le plus au monde), se téléporter (sans erreur), exaucer un voeu. Il a tous les pouvoirs d'un clerc 20° mais ne peut pas les utiliser de façon offensive.

--oOo--

Le Père Noël dans Runequest, Stormbringer et L'Appel de Cthulhu

(la conversion n'étant pas trop difficile !)

FOR : 25 - *CON* : 30 - *TAI* : 20 - *INT* : 16 - *POU* : 30 - *DEX* : 22 - *APP* : 22 - *SAN* : 100

Compétences : psychologie : 100 %, connaissance des jouets : 100 %, escalade (en cheminée) : 100 %, médecine, soins et psychanalyse : 90 %.

Dans son domaine, c'est-à-dire les enfants, les cadeaux et la joie, le Père Noël est omnipotent : il peut réaliser tous les désirs, à conditions qu'ils soient bien intentionnés et sans risque de faire du mal ; il est immortel, et si quelqu'un arrivait à le détruire (on se demande quel tordu pourrait bien avoir une idée pareille !), il renaîtrait au moment de Noël. Le Père Noël a en effet une obligation que rien ni personne ne peut annuler : il n'a pas le droit de décevoir un enfant, et tant qu'il y aura au moins un esprit pur pour attendre sa venue le soir de noël, il viendra, d'où qu'il soit, pour apporter ses cadeaux. L'effet est réciproque puisque le Père Noël protège tous les enfants.

Les rennes

Les rennes du Père Noël sont des animaux comme les autres à ceci près qu'ils répondent à leur nom. Ensembles et attelés au chariot magique, ils peuvent atteindre sans fatigue la vitesse de la lumière. Seul le Père Noël peut les commander, mais il lui arrive de passer les rênes à un enfant pour une petite distances ; dans ce cas, la vitesse est réduite. Toutes les allures (même le "sur place") et toutes les acrobaties sont possibles : les passagers et la cargaison ne risquent absolument rien. Le chariot est indestructible, ainsi que la fameuse hotte.

Le Père Fouettard

Il a les mêmes pouvoirs que le Père Noël mais inversées : **AD & D** : alignement / Loyal Mauvais.Charis- me : - 6 (peut inspirer la peur à des créatures de 10 dés de vie ou moins). Il n'utilise ses pouvoirs que pour punir. Il ne peut rien et n'entreprendra rien contre quelqu'un de vraiment bon qui n'a rien à se reprocher.

Runequest, etc. : Apparence : comme le Père Noël mais avec un effet de peur. Compétences : psychologie : 100 %, torture : 100 %, Combat : fouet, martinet, et autres : 100 %. SAN : 0.



SOYONS CLERCS !



l'emploi des spheres d'influence dans AD&D 2e edition

Le *Manuel des Joueurs* de la deuxième édition de AD&D présente des modifications fort bien venues de l'ancien système. C'est ainsi que le Clerc - ou plutôt désormais le groupe des Prêtres - se trouve débarrassé de son principal défaut qui était le manque de souplesse : combien de fois a-t-on déploré le fait qu'un clerc d'un dieu des mers ne se distingue pas autrement de celui d'un dieu du feu que par son habit (et ce seulement grâce au *Legends & Lores*)? Combien de fois a-t-on vu un géant se tordre de rire devant un clerc de Thor incapable de le foudroyer sur place ?

Ces temps sont révolus grâce au nouveau système : en bref les sorts de Clerc et ceux de Druide ont été réunis en une seule liste divisée en seize sphères d'influence - en anglais : All Animal, Astral, Charm, Combat, Creation, Divination, Elemental, Guardian, Healing, Necromantic, Plant, Protection, Summoning, Sun et Weather ; respectivement en français : Sphères Générale, Animale, Astrale, de Charme, de Combat, de Création, de Divination, Elémentaire, de Garde, de Soins, de Nécromancie, Végétale, de Protection, de Conjuration, du Soleil et du Climat - ainsi chaque dieu, selon son domaine, donne-t-il accès à un nombre et à des types de sphères variables.

En fait les Prêtres se distinguent selon cinq paramètres : conditions à remplir (caractéristiques minimales et alignement), armes autorisées, sorts autorisés (par sphères), pouvoirs conférés et éthique. Ainsi le MJ se trouve avec tous les outils nécessaires pour personnaliser les Prêtres de ses différentes religions avec en plus deux exemples concrets : le Clerc classique pour ceux qui ne voudraient pas trop travailler et le Druide tel qu'en lui-même. Néanmoins peu d'indications sont fournies sur la répartition des sphères d'influence en fonction des domaines des différentes divinités telles celles que fournissait le Legends & Lores. A chaque MJ un tant soit peu perfectionniste revient donc le travail d'organiser ses dieux face à leurs prêtres, ce que je vais débroussailler un peu ici, en attendant une hypothétique 2° édition du Legends & Lores.

LES PANTHEONS

C'est la première chose que doit concevoir le MJ soucieux d'offrir à ses joueurs des religions cohérentes. Deux possibilités s'offrent alors à lui :

Le Panthéon "ouvert"

Le principe est ici de sélectionner les divinités selon les besoins immédiats du MJ : qu'un voleur du groupe de PJ désire adorer un parangon divin, voilà un dieu des voleurs ; qu'une expédition nécessite l'existence d'une déesse de la douleur ? il suffit de la nommer.

Avec ce système le MJ possède rapidement un panthéon qui présente des divinités adaptées à chaque situation imaginable - certaines se recoupant, telles les divinités guerrières dont on peut espérer que chaque peuple a la sienne.

L'avantage de ce système est de réduire le travail de préparation du MJ : on peut prendre les dieux par-ci par-là dans tous les panthéons du Legends & Lores, accepter a priori tous ces panthéons simultanément, ou, à la limite, inventer un dieu sur le moment au cours du jeu.

Néanmoins des inconvénients existent et notamment le fait qu'une vue d'ensemble du panthéon est quasiment impossible, que tous ces dieux ne peuvent que difficilement avoir des relations entre eux et qu'un PJ risque d'avoir du mal à se situer religieusement. A cet égard la solution suivante est meilleure.

Le Panthéon "restreint"

Le MJ se retrouve dans ce cas avec un travail de préparation plus important : il lui faut concevoir ses divinités, leurs domaines et leurs relations à l'avance afin de pouvoir faire face à toute situation comme, en cours d'aventure (les joueurs en sont friands), de répondre à une question sur les cultes locaux.

Pour se faciliter le travail, le MJ peut en préalable mettre au point une cosmogonie qui doit répondre à ces questions :

- Qui a créé le monde, un seul dieu? ou plusieurs ? ou existait-il avant les dieux ?
- Comment a-t-il été créé ? en chantant ? en travaillant ? en se reposant le 7° jour ?
- Comment sera-t-il détruit ? par le mal ? la dernière bataille ? dans un cataclysme ? qui sait ?
- Et le plus important : quels sont les conflits entre dieux ?

Parce que certains pouvoirs sont sans conséquences ludiques et d'autres sont redondants, un panthéon restreint ne devrait contenir que de 15 à 30 dieux. Néanmoins il faut s'attendre à ce que tous retombent dans un nombre de catégories réduit.

Les dieux élémentaires : que l'on retrouve à la base de tous les panthéons mais qui sont plus que les simples éléments eau, air, terre et feu ; ainsi peut-on également considérer les saisons, les espèces animales, le règne végétal et les phénomènes naturels (soleil, tempêtes, vents, lune, etc) ; cependant si la campagne du MJ inclut les Druides, la Nature en général remplace avantageusement tous ces domaines divins.

Les dieux professionnels : correspondant dans leur usage aux "saints-patrons" des corporations médiévales ; le MJ n'aura sans doute pas besoin d'un dieu des boulangers ou des tailleurs, parmi les domaines utiles au jeu comptons plutôt l'agriculture pour la croyance de base du vulgum pecus, les arts du feu pour les forgerons et autres travailleurs du métal comme les Nains, la marine pour les navigateurs et éventuellement les armateurs, le commerce pour les marchands et les voleurs et bien sûr la guerre pour tous les combattants.



Les dieux "sociaux" : c'est-à-dire ceux qui exaltent un aspect de la société tel la politique, l'autorité, le mariage, la mort (comme événement social), le désordre, les conflits, etc.

Les dieux conceptuels : ici on retrouve les différentes personnifications des idéaux humains telles la vengeance, la pitié, la haine, la gloire ; la liste en est infinie.

Les dieux locaux : attachés à un lieu particulier et possédant tout pouvoir en ce lieu ; ainsi trouve-t-on des divinités par nations ou par ville mais aussi - et cela recoupe la première catégorie - par fleuves, par montagnes ou par mers.

A ce découpage par domaine se superpose souvent un découpage régional, par peuple ou par pays. Mais également dans AD&D un découpage par alignement : ainsi peut-on prévoir un dieu de la "guerre sainte" Loyal Bon et à l'opposé un dieu du massacre Chaotique Mauvais ; leurs clercs auront sans doute les mêmes sphères de sorts et des pouvoirs voisins mais pas pour le même usage.

Une option intéressante du panthéon restreint est celle du dieu unique sur le modèle chrétien. L'avantage est que le travail du MJ en est réduit d'autant mais dans ce cas il convient que ce dieu unique accepte des clercs d'alignements différents (mais voisins, par exemple tous les bons, tous les mauvais, tous les loyaux, etc.). Bien qu'unique dans l'esprit de ses fidèles une telle divinité devra avoir un tant soit peu d'opposition telles des survivances d'anciennes religions (le druidisme), des hérésies déviant du dogme

principal et aussi le Malin, acharné à contrer le dieu unique terme à terme. Un exemple d'un tel panthéon suit cet article.

LES SPHERES

Une fois que le MJ aura décidé de quels dieux il dispose, il devra allouer à chacun les sphères d'influence correspondant à son domaine. Ceux que je mentionne dans le tableau suivant sont les plus courants et ceux qui présentent le plus d'intérêt dans le cadre de AD&D. La liste des sphères majeures et mineures pour chaque domaine peut bien sûr être complétée ou combinée avec une deuxième liste selon le dieu (Loki par exemple, divinité de la malveillance et du feu dans le panthéon nordique, se verrait attribuer les listes du Malin et des Elements option Feu). Quant au nombre des pouvoirs conférés c'est le maximum alloué, il devra être réduit si la divinité est mineure (diminué de moitié) ou bien si deux listes sont combinées (diminué des deux tiers).

Il est à noter que certaines sphères contiennent des sorts réversibles dont la vocation change du tout au tout si on les inverse. Il est bien sûr douteux qu'un clerc de la vie puisse prononcer l'inverse d'un sort de *Soin*, par contre un clerc des ténèbres pourra sans doute prononcer l'inverse d'un sort de *Lumière* sans pour autant pouvoir lancer celui-ci. Certaines sphères sont donc ainsi dédoublées par la présence de nombreux sorts réversibles ; lorsque c'est le cas le tableau suivant fait suivre le nom de la sphère d'un "R". De même lorsque le nom de la sphère est suivi d'un "+" les sorts inverses ne sont pas disponibles.

LES POUVOIRS

Outre la possibilité de repousser (ou rallier) les morts-vivants que doivent posséder de nombreux prêtres quel que soit leur domaine (et ce pour une raison de technique de jeu : les morts-vivants sont par trop nombreux dans AD&D pour que l'on puisse se permettre de raréfier un moyen de défense efficace contre eux), chaque divinité accorde à ses zélateurs des pouvoirs variés en plus ou moins grand nombre selon à la fois son importance en tant que puissance divine (dieu majeur, dieu mineur ou demi-dieu) et selon le nombre de sphères auxquelles elle donne accès - en effet un petit nombre de sphères est compensé par un plus grand nombre de pouvoirs, comme c'est le cas pour les druides. Dans ce domaine le MJ devra faire preuve d'imagination mais s'il manque d'inspiration il peut toujours se rabattre sur une ou plusieurs des solutions suivantes :

- s'inspirer des sorts de Sorcier dont il n'existe pas d'équivalent pour les Prêtres en déterminant le niveau d'accessibilité selon le niveau du sort; ainsi un sort de troisième niveau sera accessible sous forme de pouvoir à un Prêtre de cinquième niveau ;
- s'inspirer de sorts de Prêtre hors des sphères accessibles au clerc ;
- prendre une compétence diverse utilisable soit automatiquement soit avec un bonus ;
- accorder un bonus à certains jets de protection ;
- déterminer une immunité à un type d'attaque particulier.

La plupart des pouvoirs cependant sont soit des charmes influençant autrui, soit des enchantements affectant le Prêtre lui-même. Dans tous les cas ils dépendent du domaine divin de la déité et ont trois types d'utilisation : permanente (bonus ou immunités), à volonté, limité (à une ou deux fois par jour, à la condition d'un sacrifice, etc.).

En voici quelques exemples :

Bénédiction des récoltes : soit pour accélérer la pousse, soit pour repous-

DOMAINES	SPHERES MAJEURES	SPHERES MINEURES	POU-VOIRS
Fertilité, Agriculture	Animale, Charme, Création, Elémentaire (Terre), Soins +, Végétale	Climat, Protection, Nécromancie +	5
Justice, Vengeance	Charme, Combat, Divination, Garde, Protection, SoinsR	Création, Nécromancie R	5
Eléments, Saisons	Climat, Elémentaire *, Protection, Soleil	Divination, Création	7
Artisanat, Professions	Climat, Combat, Création, Garde, Elémentaire *, Protection	Charme	6
Soin, Vie, Amour	Charme, Création, Elémentaire (Eau), Garde, Nécromancie +, Protection, Soins +	Végétale	5
Guerre, Destruction	Charme, Combat, Conjuration, Garde, Guérison, Protection	Nécromancie	6
Politique, Autorité	Charme, Création, Garde, Protection, Soins	Divination	7
Savoir, Connaissance	Astrale, Création, Divinatoire, Protection	Charme, Garde	7
Mort, Au-Delà	Astrale, Conjuration, Divination, Garde, Nécromancie, Protection	Combat, Charme, Soins R	5
Nuit, Ténèbres, Rêves	Astrale, Charme, Divination, Protection, Soleil R	Elémentaire (Air)	7
Soleil, Lumière	Astrale, Charme, Création, Elémentaire (Feu), Protection, Soins +, Soleil +	Climat	5
Tricheur, Voleur, Malin	Astrale, Charme, Conjuration, Garde, Protection	Combat	5
Chasse	Animale, Conjuration, Elémentaire *, Soins, Végétale	Combat, Divination	6
Maléfices	Astrale, Charme, Combat, Convocation, Garde, Nécromancie R, Protection, Soins R	Climat, Divination, Soleil R	2
Animaux	Animale, Charme, Elémentaire *	Divination, Protection, Végétale	7

ser les parasites (rats, sauterelles, etc). *Agriculture, Terre, Fertilité* -niveau 3.

Malédiction : la manifestation de la malédiction dépend du domaine du dieu ou de son alignement ; ainsi un dieu Chaotique peut-il provoquer une déformation physique, un dieu Loyal provoquera une errance sans fin ou un rejet de la société (excommunication). *Justice, Vengeance, Maléfices* - niveau 5.

Déguisement : Tricheur, Voleurs, Malin - niveau 1.

Vampirisme : des points de vie bien sûr, mais plus probablement des points de caractéristique. *Mort, Ténèbres, Malin, Maléfices* - niveau 5.

Infection : le Prêtre est porteur d'une maladie contagieuse ou bien son toucher est vénéreux. *Destruction, Mort, Maléfices* - niveau 5.

Protection : un bônus à la classe d'armure, variable selon le niveau. *Politique, Voleurs* - niveau 1.

Production de Feu/Eau/Minéraux/Air : Eléments - niveau 3

LE DEUS EX MACHINA

En fin de compte le MJ restera seul juge pour la mise au point d'un panthéon personnel. Il devra cependant toujours veiller à maintenir un strict équilibre entre la puissance de ses Prêtres et celle des autres classes et éviter d'en faire des robots-fait-tout-multifonctions de la religion.



LE CLERGE DU DIEU BLANC

Un panthéon restreint pour AD&D 2° édition

Le panthéon décrit ici s'inspire fortement du modèle historique qu'est la religion chrétienne médiévale ce qui permettra à tout MJ d'imaginer aisément les plans des églises, tombeaux, monastères ou cathédrales dont il pourrait avoir besoin dans sa campagne.

LA SITUATION RELIGIEUSE DU MONDE CONNU

Le culte monothéïste du Dieu Blanc domine dans la majeure partie des contrées civilisées où il possède de forts appuis politiques et est présent dans tous les aspects de la vie quotidienne.

Parmi les basses couches sociales et dans les contrées les plus reculées existent encore des survivances païennes que le clergé du Dieu Blanc tente par tous les moyens d'extraire.

Enfin le culte dominant est victime d'une opposition active de la part des hérétiques qui se sont ralliés à l'ennemi du Dieu Blanc, le Dieu Flamboyant.

Le Dieu Blanc

Cette divinité est relativement récente (un millénaire) néanmoins son clergé avance qu'elle est suprême et unique. De fait, aucun des Anciens Dieux ne pourrait l'affronter en termes égaux. Sa genèse est très particulière car le Dieu Blanc est en fait un avatar de l'un des Anciens Dieux, le *Créateur*. Dirigeant du panthéon, il régnait sur le Soleil et le Ciel et était considéré comme le créateur du Premier Plan Matériel. Las des cabales menées contre lui, le Créateur conspira lui-même contre sa cour ; il persuada les principaux de ses pairs (essentiellement des divinités d'alignements Loyal Neutre, comme lui-même, Loyal Bon et Neutre Bon) d'envoyer sur le Premier Plan Matériel un Messager chargé d'unifier les croyances des peuples afin de renforcer l'influence des dieux sur leur foi.

En fait, le Créateur avait prévu que le Messager serait sacrifié afin que, par une alchimie divine, les essences des déités qui le constituaient soient libérées et qu'il puisse en augmenter son propre pouvoir. Le plan réussit et les Anciens Dieux se dissolvèrent sous la volonté du Créateur devenu le Dieu Blanc.

Bien que le dogme officiel prétend que le Dieu Blanc est le seul être divin et les autres de simples démons, parmi les Anciens Dieux certains en réchappèrent : les opposants au règne du Créateur que sont les Dieux Noirs mais surtout le Dieu Flamboyant et bien entendu la Nature.

Les Dieux Noirs

Ce nom est donné aux divinités qui à l'Avènement du Dieu Blanc s'opposaient au créateur, c'est-à-dire essentiellement les déités maléfiques qui constituent aujourd'hui le Cercle Noir - association du Mal, teintée de dissentions et de mésalliances - mais aussi les divinités Chaotiques (Chaotique Neutre et Chaotique Bon) qui font preuve d'indépendance permanente (ainsi les dieux elfiques).

Le Dieu Flamboyant

Aussi appelé le Porteur de Lumière, Lucifer, Lug, Louki, ce dieu Neutre Bon échappa à l'Avènement parce qu'il était en exil sur le Premier Plan Matériel pour avoir dérobé le Feu dont il avait la garde et l'avoir apporté aux peuples ainsi que nombres de connaissances interdites.

Depuis, son principal souci est de libérer les Anciens Dieux de l'emprise du Dieu Blanc. C'est pourquoi son clergé vit dans la clandestinité et patronne toutes les professions marginales telle celle de Voleur.

La Nature

Principe vénéré par les Druides, la Nature accueille également en son sein quelques divinités neutres non humaines. Ces cultes dits "arriérés" sont souvent tolérés par le clergé du Dieu Blanc.

LA FOI UNIVERSELLE

Le clergé du Dieu Blanc est organisé selon une hiérarchie pyramidale au sommet de laquelle se trouve l'*Ecclésiarque*, chef spirituel et temporel

de la Foi Universelle dont le siège se trouve en un immense palais - cité flottant à travers les airs semble-t-il au gré de la volonté du Seul-Vrai-Dieu.

Sous l'autorité directe de l'Ecclésiarque se trouvent les chefs de sept Ordres religieux (le huitième, les *Ecclésiastes*, étant dirigé par l'Ecclésiarque lui-même) ; ces chefs sont les *Hiérarques* sous la direction desquels sont placés des *Cathédrants*, maîtres des cathédrales implantées par chaque Ordre à la tête des principales régions du Monde.

De nombreux *Archimandrites* sont à la tête de cloîtres dont dépendent les Clercs. De ceux-ci, certains sont *cloîtrés*, d'autres sont *gyrovagues*, c'est-à-dire errants ; ce sont ces derniers qui constituent ici la classe de Prêtre dont la description par Ordre suit ; là où celle-ci manque de précision on doit se conformer à la classe de Clerc telle qu'elle est décrite dans le Manuel des Joueurs.



LES ECCLESIASTES

Ordre de la politique et du savoir

Conditions à remplir

Parce que la tâche des Ecclésiastes est surtout de représenter et de paraître et parce qu'on les trouve dans tous les rouages de la diplomatie, ils doivent posséder un Charisme d'au moins 15 et une Sagesse d'au moins 16. Leur alignement doit être Loyal Neutre et toutes les races sont acceptées dans leurs rangs bien que la préférence va surtout aux Humains et aux Nains.

Armes autorisées

Le bâton est l'arme préférentielle des Ecclésiastes et ils portent le plus souvent des armures discrètes (cuir).

Sorts autorisés

Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Création, Divination, Garde, Protection, Soleil.

Sphères mineures : Elémentaire, Nécromancie, Climat.

Pouvoirs conférés

Repousser les morts-vivants.

Présage : à partir du 3° niveau un Ecclésiaste possède ce don qui, contrairement aux sorts tels *Augure* et *Divination*, ne répond pas à une question précise. Pour le MJ il existe deux moyens de le mettre en oeuvre : soit il décide d'un événement au moment où il survient (bonus au jet de protection, à l'initiative, temps de réflexion plus long, etc). Dans tous les cas il doit s'agir d'un événement qui touche la communauté (au sens large : du groupe d'aventurier à la nation entière) dont l'écclésiaste a la charge spirituelle.

Suggestion : comme le sort, à partir du 5° niveau, une fois par jour.

De plus l'Ecclésiaste possède dès le premier niveau avec un bonus de +1 tous les trois niveaux les compétences suivantes : Histoire Ancienne, Astrologie et Langues Anciennes (+1 langue tous les trois niveaux).

Ethique

Diriger les Etres sur la voie de la Foi Universelle et contrôler le flot des connaissances car "le savoir pervertit".

LES ERMITES

Ordre des Eléménts et de la Sagesse

Conditions à remplir

Les Ermites doivent avoir une Sagesse de 15 et une Constitution de 12 ; leur alignement est Neutre Bon et ils sont aussi bien Humains que Semi-elfes, Elfes ou Gnomes.

Armes autorisées

Leur arme préférentielle est le dart et ils ne portent que des armures de cuir.

Sorts autorisés

Sphères majeures : Générale, Elémentaire, Protection, Conjuration, Soleil, Climat.

Sphères Mineures : Divination, Garde, Création.

Pouvoirs conférés

Repousser les morts-vivants.

Lévitation : comme le sort mais sans déplacement, à partir du 3° niveau.

Dès le 1° niveau et tous les deux niveaux ensuite, l'Ermite choisit une immunité parmi les suivantes : Eau (transe sous l'eau mais pas d'action possible), Feu, Terre (contre les attaques élémentales), Air (gaz, nuages empoisonnés), Foudre ou Froid.

De plus un Ermite possède la compétence de Perception du Climat dès le premier niveau à +1 tous les trois niveaux.

Ethique

Ascétisme et communion avec les rythmes des phénomènes naturels.

LES FORGEURS

Ordre de l'Artisanat

Conditions à remplir

Un Prêtre-Forgeur doit posséder les minimums de 15 en Dextérité, 12 en Force et 9 en Sagesse, son alignement doit être Neutre Bon et sa race parmi celles de Humain, semi-elfe, Nain et Gnome.

Armes autorisées

Le marteau de guerre et tout type d'armures et boucliers.

Sorts autorisés

Sphères majeures : Générale, Combat, Création, Elémentaire (Feu), Protection, Conjuration, Soleil, Climat.

Sphères mineures : Charme, Garde, Soins +.

Pouvoirs conférés

Repousser les morts-vivants.

Consécration : à partir du 3° niveau le Forgeur peut fabriquer des objets consacrés en métal : Arme, Symbole Sacré, Fioles pour Eau Bénite, etc. L'objet aura +4 à tous ses jets de protection ; si un être d'alignement Mauvais le touche il recevra un choc de 5 points de dommage +1 par niveau du forgeur. Une Consécration requiert le sacrifice de 5000 po.

Sanctification : à partir du 7° niveau le Forgeur peut placer sur un objet Consacré la matrice d'un sort qui lui est accessible ; le sort aura un nombre de charges égal au niveau du clerc -3 ; une Sanctification requiert le sacrifice de 50.000 po.

Dès le 1° niveau le Forgeur possède les compétences de Forge, Forge d'Armes et Armurerie à +1 tous les trois niveaux.

Ethique

Le travail forge l'âme.

LES HOSPITALIERS

Ordre de la Médecine

Conditions à remplir

Une Intelligence de 15, une Dextérité de 12 et une Sagesse de 9 sont nécessaires aux Hospitaliers qui sont d'alignement Loyal Bon et de race Humaine, Semi-Elfe, Elfe ou Gnome.

Armes autorisées

Le bâton et absolument aucune armure.

Sorts autorisés

Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Création, Elémentaire (Air), Garde, Soins+, Nécromancie+, Protection, Soleil.

Sphères mineures : Végétale.

Pouvoirs conférés

Repousser les morts-vivants.

Les Hospitaliers sont immunisés aux maladies naturelles non-magiques et ont un bonus de +3 à leur résistance aux malédictions (sorts, quêtes...).

Aura de Protection : comme pour les Paladins.

Dès le 1° niveau l'Hospitalier a les compétences de Soin et d'Herboristerie à +1, +1 tous les trois niveaux.

Ethique

Bien-être pour tous et guérison du Mal.

LES INQUISITEURS

Ordre de la Justice

Conditions à remplir

Un Inquisiteur doit posséder un Sagesse de 14, un alignement Loya Neutre et être soit Humain, soit Semi elfe, soit Nain.

Armes autoriseées

L'épée et toute sorte d'armure mais pas de bouclier.

Sorts autorisés

Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Combat, Divinatior Garde, Protection, Conjuration, Soleil

Sphères mineures: Création, Soins l

Pouvoirs conférés

Repousser les morts-vivants.

+2 aux jets de protection contr tous les charmes, enchantements et il lusions.

Ethique

Découvrir et châtier l'Hérésie.

LES NECROLOGUES

Ordre Funéraire

Conditions à remplir

Les Nécrologues ont une Sagesse de 15 et une Constitution de 13 avec un alignement Loyal Neutre. Ils sont de race Humaine, Naine ou Gnome.

Armes autorisées

La faux (avec la lame montée à l'envers contrairement à l'outil) dont voici les caractéristiques :
Coût, 10po ; Poids, 10 ; Taille, G ; Type, T ; Facteur vitesse, 8 ; Dommages P-M, 2d4 ; G, 1d8.

Sorts autorisés

Sphères majeures : Générale, Astrale, Divination, Garde, Nécromancie, Protection, Conjuration, Soleil.

Sphères mineures : Charme, Soins R, Combat.

Pouvoirs conférés

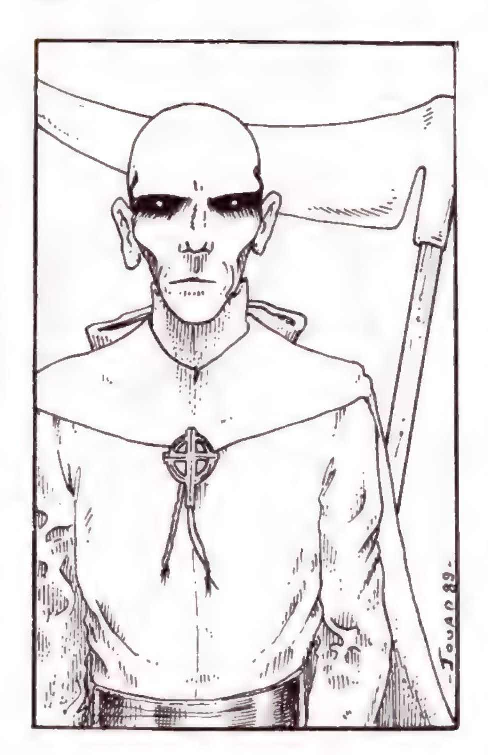
Repousser les morts-vivants.

Inspirer la peur : à partir du 3° niveau, comme le sort de Peur.

Requiem : à partir du 3° niveau le Nécrologue peut entonner un chant sur un cadavre avec pour résultat d'empêcher qu'il devienne non-vivant et de le protéger des effets d'un sort d'*Animation des Morts*. De plus le Requiem bloque toute tentative de *Parler avec le Mort* sauf si le second clerc est de plus haut niveau que le Nécrologue. Enfin les sorts de *Résurrection* et de *Relever les Morts* sont à -25% de réussite.

Ethique

Que tout croyant ait une sépulture et que l'égalité de la Mort soit respectée.



LES PRECHEURS

Ordre de la Fertilité et de la Foi

Conditions à remplir

Un Charisme de 15, une Constitution de 12 et une Sagesse de 9 sont nécessaires aux Prêcheurs qui sont d'alignement Loyal Bon et de toute race.

Armes autorisées

Le fléau, la masse et la massue ainsi que toute armure de cuir.

Sorts autorisés

Sphères majeures : Générale, Animale, Astrale, Charme, Combat, Création, Soins+, Végétale, Protection, Soleil.

Sphère mineure : Climat.

Pouvoirs conférés

Repousser les morts-vivants.

Ethique

Répandre la Foi Universelle du Seul Vrai Dieu auprès des païens.

LES TEMPLIERS

Ordre de la Guerre

Conditions à remplir

Les Templiers doivent avoir une Force de 13, une Constitution de 12 et une Sagesse de 9, un alignement Loyal Neutre. Ils sont Humains, Nains ou Semi-Elfes.

Armes autorisées

Une épée de n'importe quel genre et tout type d'armure et de bouclier.

Sorts autorisés

Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Combat, Garde, Soins, Protection, Conjuration, Soleil.

Sphères mineures : Création, Nécromancie.

Pouvoirs conférés

Repousser les morts-vivants.

Sainte Fureur : dès le 1° niveau, le templier peut passer une fois par jour en cours de combat dans un état second ; il obtient alors un bonus de +1 par niveau qu'il répartit entre son TAC0, ses dommages et sa classe d'armure. La Sainte Fureur dure le temps du combat.



Ethique

La garde des églises et la Guerre Sainte contre les incroyants.

LES HERETIQUES

Prêtres du Dieu Flamboyant

Conditions à remplir

Une Sagesse de 12, un Charisme de 15 et un alignement Neutre Bon sont exigés. L'Hérétique peut être de toute race.

Armes autorisées

Toutes lames (armes types Tranchant).

Sorts autorisés

Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Création, Divination, Elémentaire (Feu), Soins, Nécromancie, Protection, Conjuration, Climat.

Sphères mineures : Combat, Garde, Soleil.

Pouvoirs conférés

Repousser les morts-vivants.

Dès le 1° niveau le clerc a la compétence de Déguisement à +1, +1 tous les 3 niveaux.

Ethique

Combattre la suprématie du Dieu Blanc et assurer le progrès et le salut des peuples.

Luc Masset



★ Archéologie et antiquité sont à l'honneur : voici le prolongement contemporain de "La légende de troie" parue dans GRAAL 21. Une proposition de règle pour les compétences de discrétion, la description d'un champ de fouille typique qui sert aussi de base de départ à un scénario, tel est le contenu de cette aide de jeu pour l'Appel de Cthulhu.

UN CHAMP DE FOUILLE EXEMPLAIRE : Aulis



La durée d'une saison archéologique reste généralement limitée. Certains chercheurs préfèrent travailler quelques semaines par an pour mieux approfondir l'étude des objets trouvés et veiller jalousement à la publication de leurs recherches. Cette limitation de la durée des fouilles est le plus souvent imposée par les obligations extérieures des responsables du chantier (professeurs chargés de cours dans une quelconque université) et par les conditions climatiques.

L'époque des travaux est choisie principalement en fonction du climat : il vaut mieux éviter les températures trop caniculaires ou trop glaciales, ainsi que les mois de mousson. Schliemann faillit mourir de froid pour avoir cru pouvoir poursuivre ses fouilles de Troie en hiver. Pendant la morte-saison, un champ de fouilles ressemble à un camp retranché gardé par des "indigènes" chargés d'éloigner les pillards potentiels...

Un champ de fouilles archéologiques peut se décomposer en cinq éléments distincts : la zone périphérique de sécurité, la zone déjà fouillée, celle en voie de découverte, les bâtiments scientifiques et le village des ouvriers (voir plan).

LA ZONE DE SECURITE

Une clôture de bois et de fils de fer barbelés haute de plus de 2 mètres, entoure l'ensemble du champ de fouilles (*1.1*). Des gardes, recrutés sur place, patrouillent avec des chiens à l'intérieur du périmètre par groupes de trois ou quatre.

Le bâtiment *1.2* est leur principal lieu de résidence, bien que les équipes de nuit disposent de cabanes excentrées (*1.3* et *1.4*) pour s'y reposer avant ou après leur tour de ronde.

LA ZONE DEJA FOUILLEE

La partie occidentale de la citadelle a déjà été mise à jour. On distingue nettement l'imposante muraille extérieure qui mesure encore près de trois mètres de hauteur (*2.1*), la porte cyclopéenne qui donnait accès aux cours intérieures (*2.2*) et le réseau complexe des murs intérieurs (*2.4*).

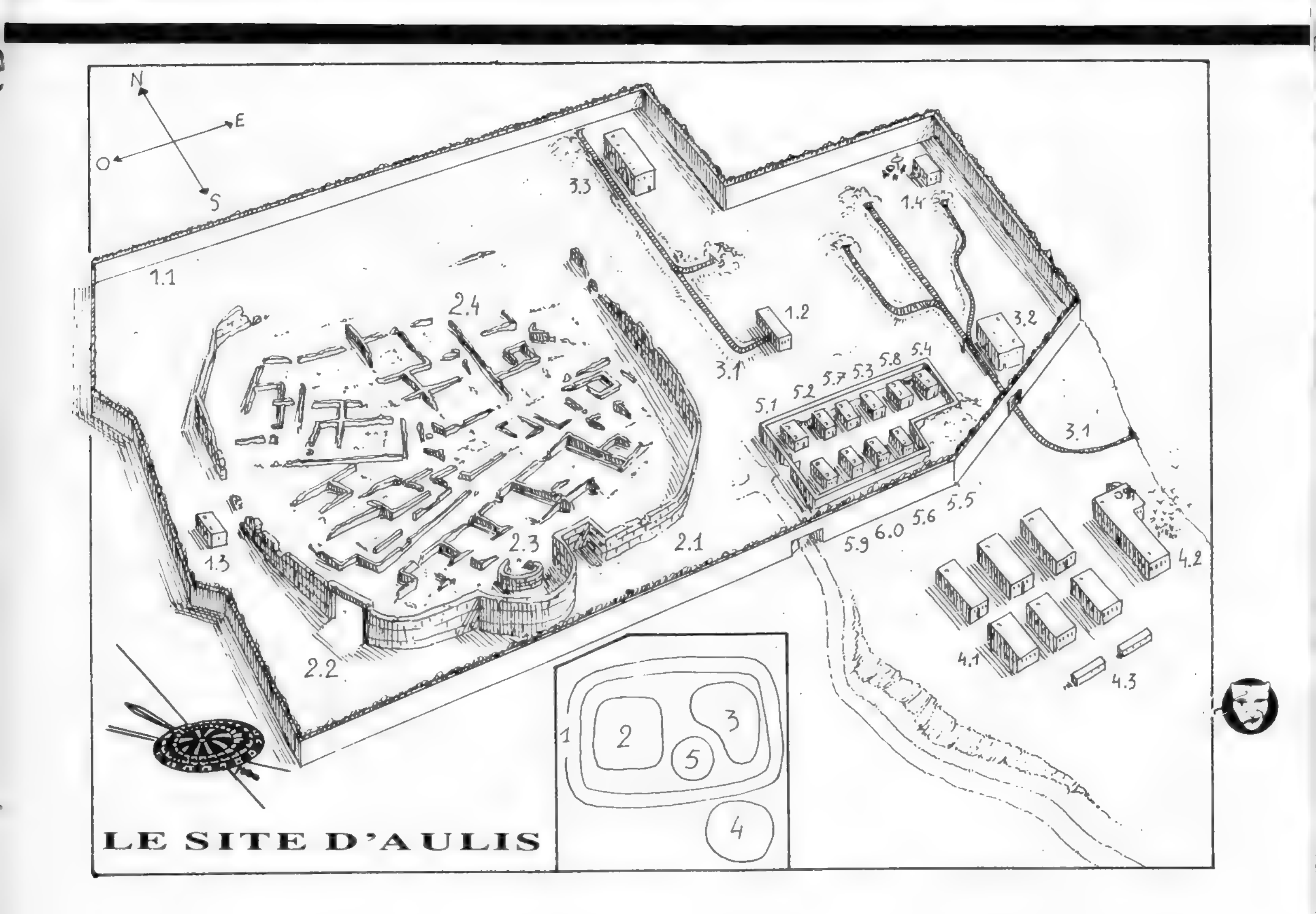
Ces derniers ont en moyenne entre 1m et 1,50m de haut et 20cm de large. La nuit ces ruines sont envahies par de petits animaux : rongeurs, insectes, araignées, qui viennent y chercher leur repas.

LA ZONE EN VOIE DE DECOUVERTE

De nouvelles fouilles ont débuté au Nord-Est de la citadelle. Ici comme partout ailleurs s'est posé le problème de l'évacuation de la terre. Pour éviter que les déchets (sable, gravier, argile...) ne recouvrent des endroits susceptibles de recéler des vestiges quelconques, les archéologues les jettent bien à l'écart du champ de fouilles grâce à un système de wagonnets et de rails (*3.1*). En morte-saison, les wagonnets sont entreposés dans de vastes hangards (*3.2* et *3.3*) avec les pelles, les pioches, les bêches, les brosses, les tamis et autre matériel de fouille.

LE VILLAGE DES OUVRIERS

Une fouille archéologique nécessite la présence de plusieurs centaines (voire de plusieurs milliers) d'ouvriers. Ceux-ci sont généralement recrutés parmi la population locale. Toutefois, lors d'expédition dans des zones désertiques ou dans des régions trop faiblement peuplées, il est indispensable de faire venir des ouvriers de villages parfois très éloignés. Pour les loger, on construit alors un village de baraquements à proximité du champ de fouilles. Chaque bâtiment peut abriter dans d'immenses dortoirs près d'une centaine d'hommes (*4.1*). La cuisine du village se trouve en *4.2*. En *4.3* un hardi aventurier pourra découvrir les sanitaires - misérables cabanes de bois bâties sur de profondes fosses comblées de déblais après l'arrêt des fouilles et l'abandon (pour l'hiver) du village.



LES BATIMENTS SCIENTIFIQUES

Les membres de l'expédition habitent à l'intérieur du périmètre clos, dans des préfabriqués qui abritent aussi le matériel de recherche.

5.1 / **Le laboratoire pour la restauration** : les objets fragiles (céramiques, poteries en argile) et ceux découverts brisés (statues, chapiteaux) y connaissent une première restauration avant d'être expédiés vers des musées mieux équipés.

5.2 / **Atelier de dessin** : chaque objet de quelque importance découvert est dessiné sous tous ses angles, de même que le champ de fouilles durant la progression des travaux. On trouve également ici une chambre noire où le photographe amateur de l'équipe développe ses clichés : chef de l'expédition devant le site, équipe de fouille devant les baraquements, femme du chef du chantier portant des bijoux retrouvés sur place, portrait d'autochtone ; mais rien de scientifiquement exploité.

5.3 / **Le local de l'architecte** : l'architecte et son équipe s'efforcent de tracer un plan le plus précis possible des vestiges découverts ainsi qu'un relevé de l'emplacement de chaque objet mis à jour. Ce bâtiment renferme tout un matériel de dessinateur (crayons, table à dessin...) et divers instruments de mesure (théodolithes, etc).

5.4 / **Le bureau du chef de l'expédition** : on y trouve le "journal des fouilles", ensemble de dossiers dactylographiés et graphiques où est notée minitieusement la progression des travaux ainsi que tout les événements subsidiaires (interruptions des fouilles, nature des causes qui les ont provoquées, roulement du personnel, incidents de peu d'importance, conditions liées à la découverte de vestiges...). Le lieu et l'heure précise de chaque trouvaille y sont scrupuleusement inscrits.

5.5 / **Réserve** : les objets trop lourds pour être transportés dans un musée des environs y sont entreposés durant l'hiver. Ce sont toutes des pièces de deuxième ordre : fragments de statues monumentales, pierres gravées ou couverte de signes quelconques... Des tessons de céramique dépareillés y sont aussi mis sous clef dans de grandes caisses de bois.

5.6 / **Cuisine, salle à manger, lieu de réunion** : on y trouve d'abondantes réserves de boites de conserve destinées à palier les carences quantitatives et qualitatives de la nourriture locale.

5.7 / *5.8* / *5.9* / *6.0* / **Bungalows** où dorment, dans un confort variable, les membres de l'expédition.

Sur d'autres sites on pourrait s'attendre à ce que toutes ces fonctions soit réunies dans un seul édifice, la "maison de fouille", où chacun cohabite comme il peut en évitant difficilement de gêner le travail des autres.

Ce champ de fouille n'est sans doute pas caractéristique : les archéologues se débrouillent souvent, bon gré mal gré, avec les moyens disponibles sur place (généralement très réduits) et aucun campement, surtout à cette époque, ne peut ressembler à un modèle idéal.





LA PROGRESSION EN MILIEU HOSTILE

★ *Vous voici, entré par effraction, dans l'illustre musée archéologique de Staggloughby on Carnoughby of Londoughby (Sussex ; England). Dans la pénombre, vous distinguez le gardien (un méchant septuagénaire armé d'une casquette et d'une veste à boutons) l'oreille collée à un poste de radio poussé au maximum. "Banco ! Banco !" hurle le débris ambulant. Bien qu'effaré par ces cultes étranges, vous ne pouvez reculer ! Traverserez-vous le couloir sans être remarqué ? Lancez les dés sous votre compétence*

Vous voilà dans la résidence d'été de Cthulhusotteph le MI-GO. Votre hôte, ravi de vous voir partir avec la tiare de Sephaïros, a lancé des hordes de larves amorphes à vos trousses. Des polypes volants glissent dans les galeries dans l'espoir de vous débusquer. Vous n'avez plus que trente mètres à faire pour leur échapper. Pourtant, parviendrez-vous à franchir cette grotte grouillante de Byakees et de Goules ? Lancez les dés sous votre compétence

Ces deux exemples extrêmes montrent à quel point les compétences permettant aux PJ de progresser dans un environnement hostile sans être aperçus doivent être relativisées.

Plutôt qu'un système caricatural de bonus et de malus, nous allons vous proposer un nouveau moyen de simuler avec une certaine finesse les aléas et les dangers d'une telle progression. Celle-ci est d'autant plus risquée que le *degré d'activation* des PNJ hostiles est élevé. Ce *degré d'activation*, que le MJ doit évaluer, dépend du nombre de PNJ, de leur puissance, de leurs armes ainsi que de leur méfiance initiale. Il peut augmenter en cours de partie si des PNJ arrivent en renfort ou (cas le plus fréquent) si les PNJ ont perçu, sans le voir, la présence de l'intrus.

Plus le degré d'activation sera bas, plus les chances pour le PJ de passer inaperçu seront élevées. Par ailleurs, tout échec ne se traduit plus forcément par la découverte du PJ maladroit (suivie généralement d'une baston mémorable dont on parlera pendant longtemps). Selon la *qualité* de l'échec, la gravité de ses conséquences sera plus ou moins grande.

Les lancers sous *discrétion* ou sous *se cacher* se font en trois temps :

1 / Evaluation du degré d'activation pour ce round.

2 / Evaluation des compétences relatives grâce à la table du même nom.

3 / En cas d'échec, évaluation des dégâts sur la table des conséquences.

Peut-être jugerez-vous cela inutilement complexe mais vous verrez que ce système introduit une tension progressive dans le scénario... Pour mieux jouer de ce suspens vite insoutenable (brrrrrrr...) il est préférable que les joueurs ignorent le degré d'activation initial ainsi que son évolution au court de leur progression.

TABLE DES COMPETENCES RELATIVES

	1	2	3	4	5	6	7
5	/	/	/	40	58	70	90
10	/	/	/	50	66	79	92
20	37	45	52	66	74	85	93
30	48	57	65	73	78	86	94
40	59	66	72	78	82	89	95
50	70	75	79	82	85	91	96
60	80	82	84	86	89	93	97
70	86	87	88	89	93	95	98
80	92	92	92	92	94	96	99
90	91	92	93	94	96	98	00

En abscisse, de 0 à 9, le *degré d'activation* des gardes.

En ordonnée, la *compétence de base* (en%).

A l'intersection, la *compétence relative* sous laquelle est effectué le lancer de dé.

Exemple : un personnage qui a 10 en *discrétion* et 15 en *se cacher* voit ses compétences, pour un degré d'activation de 4, augmentées respectivement à 20 et 25 et, pour un degré d'activation de 9, baissées à 2 et 3.

TABLE DES CONSEQUENCES

Le joueur, s'il a échoué, se reporte à la rangée portant en ordonnée la valeur de sa compétence relative. Il cherche ensuite la colonne portant la valeur égale ou immédiatement supérieure à son lancer de dés. Le chiffre inscrit au sommet de cette colonne lui indiquera les conséquences de son échec.

En cas de tentatives simultanées (*discrétion* + *se cacher*) échouant toutes deux, seule la conséquence portant la plus forte valeur est prise en compte.

Exemple : un personnage avec des compétences relatives de 40 (*discrétion*) et 50 (*se cacher*) obtient 73 aux dés. La conséquence est la 4 (la 2 - pour les 50 - ne s'applique pas ici).

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A/C
60	50	40	30	20	10	10	5	5	2	**10**
60	50	45	35	25	15	12	10	5	3	**15**
60	60	50	40	30	20	18	13	10	5	**20**
70	60	50	45	35	25	20	15	10	5	**25**
70	70	60	50	40	30	25	20	15	8	**30**
80	75	65	55	45	35	30	20	15	10	**35**
80	80	70	60	50	40	35	30	20	10	**40**
90	80	70	65	55	50	40	30	20	10	**50**
95	85	75	70	65	60	50	30	30	15	**60**
99	95	85	80	75	70	60	35	30	20	**70**

Conséquences

1 = l'attention d'un garde est éveillée : le degré d'activation augmente de 2 (3 devient 5 par exemple).

2 = idem mais le degré d'activation augmente de 3.

3 = idem mais le degré d'activation augmente de 4.

4 = le degré d'activation passe à 9 quelle que soit sa valeur actuelle.

5 = le PJ est repéré mais garde l'initiative en cas de combat immédiat : il porte son coup le premier.

6 = le PJ est repéré et perd l'initiative en cas de combat immédiat : le PNJ porte son coup le premier quelle que soit sa DEX.

7 = Kolossale Katastrophe : le PJ, débusqué, se fait attaquer par un PNJ sans qu'il puisse même tenter de parer ce premier assaut (variante : il bute contre une mine, tombe dans un puits, etc).

Pierre Bruno



[illegible] mythe [illegible] qui va [illegible] les [illegible]quêteurs [illegible]ailles dans un [illegible] assiégé...

le chateau *des* Argiens



FOUILLES A AULIS



Voici tout d'abord un court prologue, inspiré dans son principe par les vieux James Bond, qui a été conçu dans l'optique de sensibiliser les MJ aux problèmes de la progression en milieu hostile.

LONDRES, JANVIER 1923

Depuis plus d'un an, de nombreux objets mycéniens sont apparus sur le marché parallèle des objets d'art antiques. Certains sont des pièces exceptionnelles comme un sarcophage royal.

Après une longue enquête, les services de police spécialisés ont réussi à remonter la filière et à mettre la main sur les revendeurs. Pourtant, la provenance de ces objets reste encore inconnue. En octobre, une commission spéciale a visité l'ensemble des champs de fouilles du monde grec sans obtenir le moindre résultat. Pourtant, des rumeurs de morts mystérieuses ou de disparition d'ouvriers travaillant sur le chantier d'*Aulis*, ancienne dépendance de *Sparte*, a attiré l'attention des enquêteurs sur ces fouilles d'importance mineure. Le chantier étant fermé pour l'hiver, le but des PJ est de s'y introduire et d'y rechercher des preuves du trafic.

LES PREMIERES DEFENSES

Les gardes : sont une vingtaine au total. Cinq restent en *1.2*. Trois en *1.3* et *1.4*. Le reste patrouille par groupes de trois à l'intérieur de la clôture. En cas d'attaque, ils se dirigent tous vers le lieu de l'affrontement et tirent à vue sur tout ce qui bouge. Une observation prolongée de leurs moeurs montre aux PJ que les gardes tendent à négliger la surveillance des côtés nord et est.

Degrés d'activation des gardes : variables selon l'heure et le lieu de la tentative d'infiltration.

Heure	DA Sud/Ouest	DA Nord/Est
7h-19h	5	3
19h-24h	4	3
24h-5h	4	3
5h-7h	2	1

Si les PJ ont cherché précédemment à entrer en contact avec les gardes (demande d'information ou de laisser-passer...), ces DA doivent être majorés de 1. Pour pénétrer dans le chantier, les PJ doivent franchir les barbelés soit au prix d'un jet de DEX chacun (-1PV par tentative malheureuse) soit d'un jet de *mécanique* pour l'un d'eux (les persos coupent alors les fils à la pince). Tous ces lancers étant doublés d'un jet de *discrétion*.

Toutefois si les PJ ont opté pour la seconde solution, il y a (DA X 10) % de chance que les gardes remarquent le travail avant la fin de l'exploration des lieux. Le MJ laisse les joueurs dans l'ignorance du résultat de ce lancer et reste libre de décider quand doivent intervenir les gardes. Si les PJ passent par le nord ou l'est, ils doivent, avant d'arriver aux barbelés, grimper au sommet de l'à-pic qui borde le chantier sur deux de ses côtés. Pour y parvenir, chaque PJ doit réussir un jet de *grimper* doublé d'un jet de *discrétion*. Si la tentative de *grimper* échoue, le joueur doit lancer sous sa DEX. En cas de succès, il repart sans dégâts du pied de l'à-pic, en cas d'échec, il perd 1d4 PV.

LES INDICES

* *dans l'atelier de dessin (5.2)* : un PJ réussissant un jet de *trouver objets cachés* plus un jet d'*idée* remarque que le bâtiment *1.2* a été bâti bien après les autres entre le 4 et le 9 septembre.

* *dans le bungalow du second de l'expédition*, Conrad Deadstone *(5.9)* : un jet de *trouver objets cachés* réussi permet aux PJ de mettre la main sur un paquet de lettres manuscrites en anglais (-20% à *lire l'anglais* à cause de l'écriture déplorable de leur auteur). Les PJ peuvent ainsi apprendre que :

1) les ruines sont celles de la résidence d'été des rois de Sparte ;
2) les objets trouvés sont d'époque mycénienne ;
3) le 6/9, *Sir Herbert Yardgrave* chef de l'expédition a décidé de sonder les tumulus à l'est de la cité ;
4) aucune tombe n'a été découverte à Aulis ;
5) l'annonce de l'arrivée de commissions d'inspection a été connue dès le 3/9 ;
6) à partir du 11/9 des morts mystérieuses ont eu lieu dans le camp. On a trouvé du crin de cheval dans la main d'un cadavre ;
7) l'expédition a quitté le camp le 2/10 en début de matinée ;
8) les morts ont cessé à partir du 4/10.

* *dans le bureau du chef de l'expédition, Yardgrave (5.4)* : en lisant le journal de fouilles, les PJ peuvent avoir accès aux informations 1, 2, 4 et 7 (voir ci-dessus).

* *dans la réserve* : un PJ réussissant un jet d'*archéologie* remarque que plusieurs pièces ne sont pas grecques mais probablement anatoliennes (Turquie actuelle).

LA CRYPTE

Si les PJ n'ont pas encore éveillé l'attention des gardes, ils trouvent cinq de ces solides gaillards jouant aux cartes dans le bâtiment *1.2*. Ils doivent être éloignés ou éliminés avant que les PJ puissent fouiller la pièce... Un jet de *trouver objets cachés* réussi leur permet alors de découvrir une trappe qui conduit, par une petite galerie, jusqu'à une tombe royale mycénienne. Celle-ci a été vidée de tous ses ornements dont on distingue les traces : appliques murales, chaudrons, trépieds, paire de sarcophage royaux. Si les PJ réussissent un nouveau jet de *trouver objets cachés*, ils déterrent une caisse enfouie dans un côté de la pièce et qui contient plusieurs bijoux en or : couronnes, diadèmes, colliers...



Les preuves d'un détournement d'objets archéologiques étant acquises, il ne reste plus aux PJ qu'à ressortir (comme il le pourront) du chantier et à revenir en Angleterre.

EN ROUTE POUR LES CORNOUAILLES

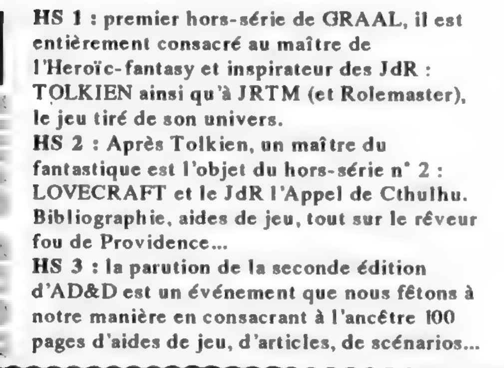
Le jour du retour des PJ en Angleterre le grand public apprend le décès de Conrad Deadstone. Avant de se tirer une balle dans le crâne, celui-ci s'est accusé dans une lettre d'être le seul responsable des détournements d'Aulis. La police pense que prévenu par ses complices grecs de la découverte par des inconnus de la tombe souterraine, l'archéologue a préféré mettre fin à ses jours pour éviter le scandale. Toutefois des soupçons pèsent toujours sur le chef de l'expédition. Malgré les dénégations de son défunt collègue, il aurait bien pu prendre part au trafic. Pour s'en assurer, les PJ doivent se rendre à *Aergian's Castle*. Là, dans un manoir, en Cornouailles, ils rencontreront le suspect tout en menant une enquête discrète sur ses agissements.

GRAAL : LE MAGAZINE QUI MET SES LECTEURS DANS TOUS LEURS ETATS !

Abonnement 6 numéros : 125F / 12 numéros : 225F

GRAAL MENSUEL

N° 13 : conjurer des démons est dangereux, consultez GRAAL avant - dico français / anglais des monstres AD&D - la projection astrale pour Cthulhu.
Scé : AD&D, Star Wars.
N° 14 : un nouveau type de magie pour tous JdR médiévaux-fantastiques : la magie des fluides - les pirates dans Star Wars.
Scé : AD&D, Warhammer, Cthulhu.
N° 15 : le Vaisseau-Monde, une campagne pour AD&D et Stormbringer : découvrez l'univers fabuleux d'un gigantesque navire de 19 kls de long - poster couleur.
Scé : AD&D, Stormbringer, Paranoïa.
N° 16 : le Vaisseau-Monde suite : qui dirige ce navire ? - le guerrier indien, une classe de personnage pour AD&D.
Scé : AD&D, Stormbringer.
N° 17 : le DMG 2° édition décortiqué - les ultimes secrets, dont les origines, du Vaisseau-Monde dévoilés.
Scé : Star Wars, AD&D, Stormbringer.
N° 18 : un jeu complet : incarnez Spartacus et défiez les légions romaines - les tournois de chevalerie - les mutants dans Marvel.
Scé : Animonde, AD&D, RuneQuest.
N° 19 : le shaman indien, une classe de personnage pour AD&D - le groupe d'espionnage Chrémès pour Star Wars.
Scé : AD&D, Cthulhu, Stormbringer.
N° 20 : un dossier sur Indiana Jones : un portrait de lui, comment le jouer, ses caractéristiques pour Cthulhu, un scénario où il apparait, une aide de jeu sur les archéologues - les sorts du shaman.
Scé : Cthulhu, JRTM, Berlin XVIII.



HORS-SERIE

HS 1 : premier hors-série de GRAAL, il est entièrement consacré au maître de l'Heroïc-fantasy et inspirateur des JdR : TOLKIEN ainsi qu'à JRTM (et Rolemaster), le jeu tiré de son univers.
HS 2 : Après Tolkien, un maître du fantastique est l'objet du hors-série n° 2 : LOVECRAFT et le JdR l'Appel de Cthulhu. Bibliographie, aides de jeu, tout sur le rêveur fou de Providence...
HS 3 : la parution de la seconde édition d'AD&D est un événement que nous fêtons à notre manière en consacrant à l'ancêtre 100 pages d'aides de jeu, d'articles, de scénarios...



Je désire m'abonner à GRAAL pour six numéros pour 12 numéros et commander la reliure (pour 12 numéros, 60F)
Je complète ma collection : n° 1 ○ n° 2 ○ n° 3 ○ n° 4 ○ n° 5 ○ n° 6 ○ n° 7 ○ n° 8 ○ n° 9 ○ n° 10 ○ n° 11 ○ n° 12 ○ n° 13 ○ n° 14 ○
n° 15 ○ n° 16 ○ n° 17 ○ n° 18 ○ n° 19 ○ n° 20 ○ HS 1 Tolkien (39F) ○ HS 2 Lovecraft (39F) ○ HS 3 AD&D (39)F ○
NOM : **PRENOM :**
ADRESSE :
CODE POSTAL : **VILLE :**
Libellez vos chèques à l'ordre de Socomer et adressez-les à : **Socomer Editions, 35 rue Simart, 75018 Paris.**
Pour les tarifs "étranger", veuillez nous consulter.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION : ANCIENS NUMEROS : 25F l'exemplaire.
Si vous en commandez six ou plus, le prix descend à 20F l'exemplaire
par exemple, pour six numéros, vous payez 120F et non 150F, soit plus d'un numéro gratuit.

LE CHATEAU DES ARGIENS

Durant ses fouilles en Grèce, Yardgrave a découvert la sépulture de *Ménélas* et *Hélène*. Selon une de ses fâcheuses habitudes, il a vendu une partie de ce trésor et s'en est réservé le reste. Ainsi il a conduit en Angleterre la dépouille mortelle d'Hélène sans avoir supposé que les esprits des guerriers grecs se rassembleraient à nouveau pour "libérer" la reine de Sparte des mains de son ravisseur. Après avoir châtié les pillards à Aulis même, ils ont pris la mer pour débarquer en Cornouailles. On retrouvera ainsi dans ce scénario quelques uns des épisodes les plus marquants du mythe de Troie : la Dolonie (expédition nocturne hors des murs de la ville), la prise du Palladion par Ulysse et Diomède ou celui, plus connu, du cheval de Troie...



CHANT I : PROLOGUE

Les PJ arrivent à *Aergian's Castle* à la tombée de la nuit par une petite route qui sinue, sans raison apparente, à travers la lande. Le manoir se situe à plus de soixante kilomètres de toute agglomération et les rares maisons bâties à son voisinage (de petites bicoques de pêcheurs, de bergers ou de fermiers pauvres) ont été abandonnées, récemment semble-t-il... Certaines ont même été pillées et incendiées. Une brume épaisse venue de la mer, à quelques kilomètres en contrebas, rend les derniers kilomètres de route assez pénibles.

Après que les PJ se soient faits reconnaître et qu'on les ait laissés entrer, le lourd portail de bois est brusquement refermé derrière eux. Le manoir semble en état de siège. Le long d'un chemin de ronde aménagé au haut des murs entourant les bâtiments, des torches ont été allumées au crépuscule. Des hommes, armés de fusils de chasse, montent le guet, le visage défait par le manque de sommeil. Des femmes, des enfants, des moutons ont trouvé un abri de fortune dans les granges qui jouxtent le bâtiment principal. Certains sont réunis dans le petit oratoire où se trouve une magnifique statue médiévale en bois peint, la Vierge au Lys, à laquelle ils adressent leurs prières, persuadés qu'ils sont qu'elle les protège.

Sir Herbert Yardgrave accueille les PJ avec un enthousiasme relatif. Interrogé sur les raisons de cet attroupement, il répond d'une manière indirecte, cherchant, sans y parvenir, à détourner l'attention de ses hôtes. Ceux-ci finissent par apprendre que depuis plus de quinze jours des "fantômes" sortis de la brume environnante terrorisent les paysans. Certains avaient été découverts assassinés dans leurs lits, des champs avaient été brûlés, des troupeaux égorgés...

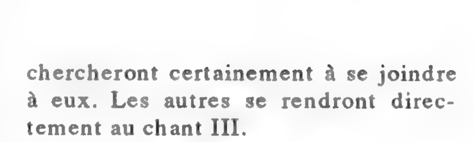
Contrairement aux autochtones qui croient à un retour des vikings (dont les raids meurtriers restent dans les mémoires), l'archéologue pense qu'il s'agit là de guerriers grecs : des empreinte de pas, découvertes près d'une ferme mise au pillage, ressemblent à celles laissées par des sandales antiques. Sans doute, ces guerriers cherchent-ils à venger le pillage de leur cité et la profanation de la tombe de leur roi. Cependant Sir Herbert se garde bien d'exposer sa théorie aux aventuriers, fasciné qu'il est par la perspective de pouvoir étudier de plus près de véritables guerriers grecs surgis du passé avec tout leur attirail. Au contraire il fera tout pour aiguiller les personnages sur une fausse piste leur laissant croire ce qu'ils voudront à propos de superstitions locales, bande de malfaiteurs "chauffeurs" ou autres.



Si on lui pose des questions sur le détournements des objets mycéniens, Sir Herbert dit ne s'être rendu compte de rien, d'ailleurs lui-même devait trop souvent aller à Athènes à la demande des musées, pour avoir pu superviser efficacement l'ensemble du chantier.

Pendant le repas qui suit cette entrevue, des coups de feu éclatent brusquement à l'extérieur : des gardes ont vu s'approcher des silhouettes qu'ils ont cherchées à abattre. Le maître des lieux fait doubler la garde et conduit les PJ dans les chambres qu'il leur a fait préparés. Il s'excuse encore de les avoir, bien involontairement, conduit dans ce traquenard et cherche à les dissuader de prendre la fuite. Il y a une semaine de cela, une famille, lassée de cette attente, grimpa dès l'aube dans un véhicule et tenta de rejoindre l'agglomération la plus proche. Le lendemain matin, leurs corps, écorchés vifs, avaient été retrouvés devant les murs du manoir.

Ce triste récit n'impressionne pourtant pas deux des hommes accompagnant Yardgrave. Ils disent vouloir tenter une sortie cette nuit non pas dans l'espoir de s'enfuir mais dans celui de découvrir les mobiles des assiégeants et, si possible, le moyen de les repousser définitivement. Les plus courageux des PJ (ou les plus idiots) chercheront certainement à se joindre à eux. Les autres se rendront directement au chant III.



CHANT II : LA DOLONIE

La brume forme maintenant comme un mur qui se dresse à quelques mètres des murailles. Dès leurs premiers pas dans cette masse cotoneuse où la visibilité est fort réduite, les PJ et leurs deux compagnons entendent des voix rauques, tantôt rieuses, tantôt coléreuses, parler une langue qu'ils ne peuvent pas reconnaître. Ces voix sont vite recouvertes par le claquement de voiles, le grincement d'amarres et le choc sourd de coques qui se heurtent. Si nos héros poursuivent leur chemin vers la source de ces sons, des javelots de bronze sont lancés dans leur direction avant que des guerriers grecs, animés d'intention belliqueuses, ne se lancent à leur poursuite. Il est vite évident que la plupart de ces soldats peuvent être facilement éliminés puisqu'ils n'ont que deux points de vie. Toutefois, les PJ vont se heurter à un guerrier de plus de deux mètres, chargé d'armes étincelantes, qui résiste à toutes les attaques. Il s'agit là d'Achille, rendu invulnérable par sa mère, qui pourrait bien mettre un terme à la partie si les joueurs ne se replient pas au plus vite dans le manoir pour se réfugier dans leurs chambres.

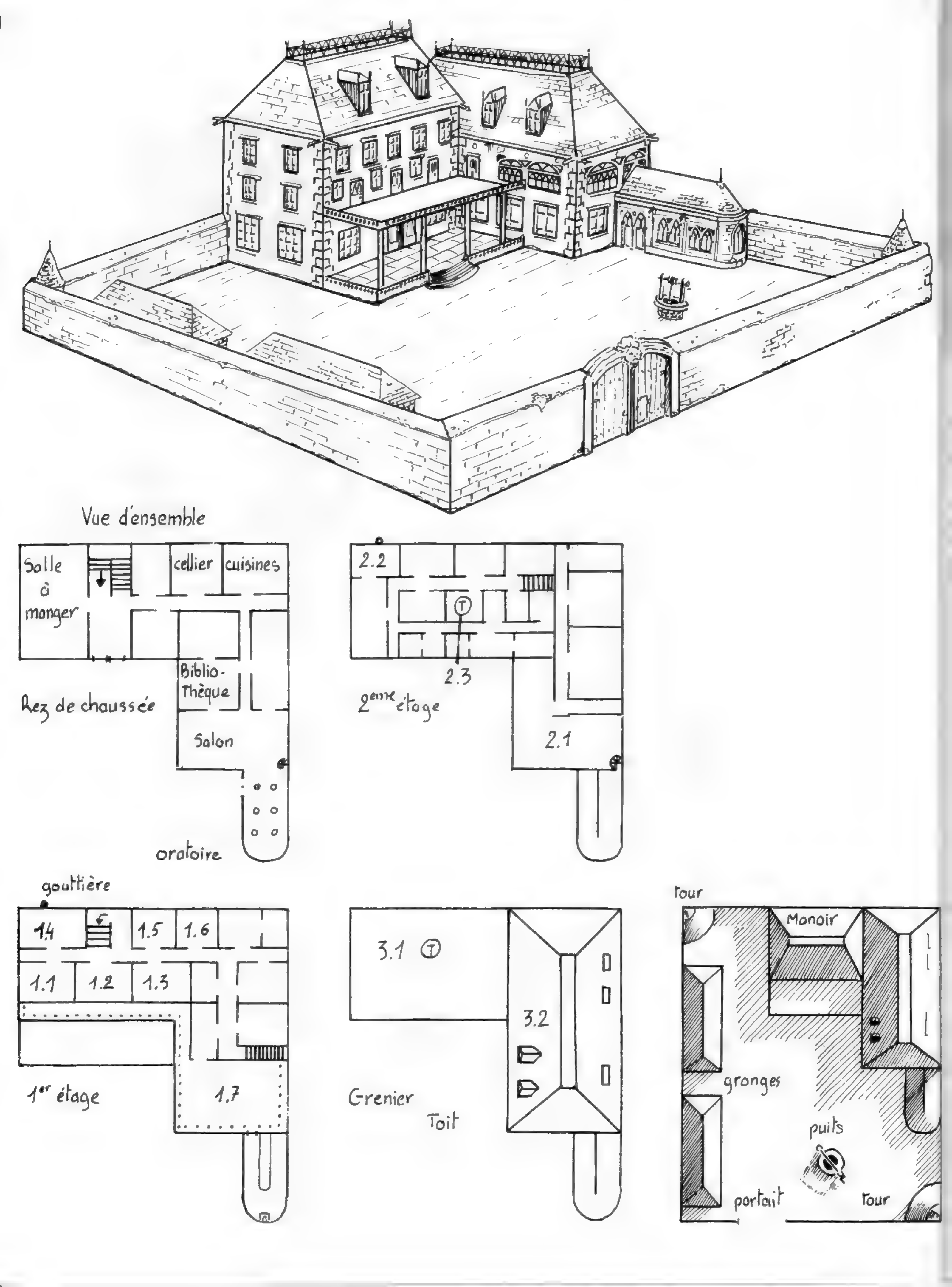

Vue d'ensemble
Salle à manger
cellier
cuisines
Biblio-thèque
Rez de chaussée
Salon
oratoire
2.2
2.3
2ème étage
2.1
gouttière
1.4
1.5
1.6
1.1
1.2
1.3
1er étage
1.7
3.1
3.2
Grenier
Toit
tour
Manoir
granges
puits
portail
tour

TABLE EVENEMENTIELLE

Lors de l'entrée des PJ dans une salle du manoir ou dans un bâtiment du chantier pour lequel aucune indication particulière n'est donnée dans le scénario, le MJ peut tirer de manière aléatoire un événement sur la table suivante :
1) En fouillant la pièce un PJ laisse tomber un objet. S'il rate son jet de DEX, cet objet s'écrase au sol. Le DA augmente de 1.
2) Un PJ se prend les pieds dans un obstacle bas et tombe au sol. S'il ne parvient pas à esquiver, il perd 1D6-3PV.
3) Un garde passe dans les environs. Pour ne pas être remarqués, les PJ tentent un jet de *se cacher* avec un DA égal au DA en cours -3 (bonus dû au fait qu'ils sont cachés dans une salle différente de celle où se trouve le garde).
4) Comme 3 mais ici les gardes sont au nombre de 4
5 à 9) Rien
10) Relancez le dé. Si le second résultat est > 7 (chantier) ou > 6 (manoir) un PJ a déclenché une alarme. Le DA passe aussitôt à 8.

CHANT III

Les chambres qui sont attribuées aux PJ sont situées au premier (*1.1* à *1.6*). Certaines donnent sur une terrasse commune qui longe le bâtiment jusqu'à une véranda où pousse une végétation luxuriante (*1.7*). Les autres pièces de l'étage sont des chambres tout à fait ordinaires. Le maître de maison dort lui au second dans une grande pièce aux murs tendus de draperies (*2.1*). L'accès de cet étage est gardé par deux féroces gaillards, solidement armés, qui repoussent tous les intrus.

Si les PJ choisissent de dormir (après avoir fouillé leurs chambres de fond en comble et bloqué leurs portes avec une chaise) le MJ peut passer directement à l'épisode du Palladion, Chant V. Si les PJ se sentent l'âme vagabonde, ils peuvent tenter d'explorer le manoir avec plus ou moins de discrétion. S'ils cherchent à s'aventurer au premier ou au rez-de-chaussée, ils ne découvrent rien d'intéressant mais ils courrent toujours le risque d'être arrêtés par des gardes (*Degré d'activation* : 2 pour le premier étage sauf la véranda qui a un DA de 4 ; 3 pour le rez-de-chaussée). S'ils montent au second cela devient (peut-être) plus intéressant et (certainement) plus risqué.

Il y a trois moyens d'atteindre l'étage supérieur :

1) l'escalier : cela nécessite un combat contre les gardes. Si ceux-ci sont neutralisés sans bruit (approche discrète [à DA = 6 de 23 h à 5 h ; DA = 3 de 5 h à 7 h] + combat victorieux en un round) les PJ peuvent fouiller l'étage (DA = 3). Dans tous les autres cas de figures, le DA passe aussitôt à 8 et 1d6 gardes arrivent après 1d10 rounds de combat.

2) la terrasse : les PJ peuvent accéder aux fenêtres de l'étage supérieur (sauf celle, hermétiquement close, de la chambre de Yardgrave) si l'un d'eux grimpe sur les épaules de l'un de ses collègues. Il lui faut en outre réussir : un jet de *discrétion* plus un jet de *grimper* plus un jet de *mécanique*, chacun combiné avec un jet de *se cacher* (DA = 4 de 23 h à 5 h ; DA = 2 de 5 h à 7 h). Une tentative malheureuse peut être renouvelée autant de fois qu'il le faudra jusqu'à l'ouverture d'un volet (gagné !) ou à l'arrivée dès gardes (perdu !). Les autres PJ peuvent le rejoindre au prix d'un jet de *grimper* plus un jet de *se cacher* par personnage. La fouille de l'étage se fait alors avec le DA en cours.

3) le mur nord : une gouttière et une corniche permettent à un PJ à la vocation d'équilibriste d'atteindre la chambre *2.2*. Chaque PJ doit réussir deux *grimper* plus, pour le premier d'entre eux, un jet de *mécanique* (tous doublés d'un jet de *se cacher* avec un DA de 1). Si tous réussissent, ils peuvent commencer l'exploration du second avec le DA en cours. Si l'un d'eux rate un de ses deux *grimper*, il tente un jet de DEX : s'il réussit, il peut au round suivant tenter de grimper à nouveau, sinon, il s'écrase au sol: le *degré d'activation* passe à 7, le PJ perd 1d10 PV.

CHANT IV : QUE DECOUVRIRONT NOS AMIS DANS LE MANOIR ASSIEGE PAR DE MYSTERIEUX FANTOMES ?

Un jet de *trouver objets cachés* réussi en *2.3* permet de découvrir une trappe qui conduit au grenier (*3.1*). Celui-ci est désespérément vide mais mieux vaut laisser les PJ retourner chaque malle et sonder chaque latte du plancher, histoire de les faire un peu mariner dans leur jus. Toutefois ce grenier permet, par un vasistas, de bondir sur le toit de la chambre de leur hôte avec un jet de *sauter*. Si celui-ci échoue, le PJ s'écrase au sol (6d6 PV de dommages, 3d6 en cas de jet de chance réussi, merci le parterre de chrysanthèmes). S'il réussit, l'enquêteur tente un jet de discrétion avec un DA, pour ce round seulement, de 7. Le PJ peut ensuite pénétrer en *2.1*.

Les autres pièces sont vides. Un maître de jeu sadique (il en existe) peut se servir de la table des événements aléatoires pour épicer cet épisode.

Devant la porte du *2.1*, deux hommes montent la garde. S'ils n'ont pas encore été éliminés, les PJ peuvent penser qu'il est grand temps de le faire. Le combat est résolu comme il l'a été indiqué plus haut mais comme les PNJ ne s'attendent pas à une attaque de ce côté-ci, le degré d'activation pour l'approche discrète est de 1.

Malgré tous les efforts (méritoires) des PJ, la porte du *2.1* reste obstinément close. Toute tentative de passage en force a pour effet de faire passer le DA à 9.

Dès que :
- les PJ, restés dans leur lit, se sont endormis (A) ;
- un PJ s'apprête à ouvrir un vasistas du *2.1* (B) ;
- les PJ s'efforcent d'ouvrir la porte du *2.1* (D) ;
- le DA est passé à 9 (C) ;
- les PJ se rendent à des gardes (D) ;
- ou les joueurs tournent en rond (C)...

...LES GRECS ATTAQUENT !



CHANT V : LE PALLADION, LES GRECS ATTAQUENT !

Tout commence par l'arrivée de deux guerriers grecs :

A) Dans la chambre d'un PJ par la fenêtre ;

B) de l'autre côté du vasistas que le PJ est en train d'ouvrir ;

C) dans un couloir ;

D) dans l'entrebaillement de la porte de *2.1* qu'ils entrouvent précautionneusement.

Un des deux gaillards s'efforce de couvrir la fuite de son compagnon qui porte, enroulé dans une tenture dorée, un corps humain, semble-t-il. Les compères, s'ils ne sont pas tués avant, bondissent du toit ou par une fenêtre et disparaissent dans la nuit. On découvrira les hommes chargés de la garde d'une partie des murs assassinés à leur poste.

Les PJ pourront avoir quelque difficulté à justifier leur présence s'ils sont au second étage, d'autant que Yardgrave a disparu. Les PJ peuvent supposer qu'il a été enlevé par les deux guerriers mais ce qu'ils transportaient était en fait la statue de la Vierge au Lys. Les deux grecs, dont

Ulysse, ont en fait pris cette statue pour le Palladion (statue troyenne d'Athéna qui, selon la légende, rendait la ville, par sa seule présence, imprenable).

Par chance pour les PJ, une attaque générale des Grecs, au pied des murailles détourne l'attention. Au cours du combat qui va suivre, les assaillants parviennent à poser le pied sur la partie des remparts dont les gardes ont été assassinés par les deux éclaireurs. Les PJ doivent s'y rendre pour repousser leurs adversaires d'autant plus que les défenseurs, démoralisés par la perte de la statue de la Vierge, manquent d'énergie.

Peu après les premières lueurs du jour, les Grecs se replient dans la brume qui, petit à petit, se retire vers la mer. Les cadavres laissés dans la cour intérieure ou au pied des murailles s'évaporent eux-aussi en une fine buée bleutée...

Les PJ ne peuvent refuser de prendre part aux festivités devant l'insistance de Sir Herbert qui les soupçonne de vouloir tirer partie de la découverte des guerriers hélènes et qui veut les empêcher de partir avant que lui-même ne soit remis de sa blessure.

En début d'après-midi, un hennissement doux attire l'attention des convives : là-bas, sur la lande, un magnifique cheval, boitant légèrement et tirant un char de guerre orné d'or, s'avance lentement vers le manoir. Comme il s'approche, les PJ distinguent dans le véhicule le squelette d'un guerrier de haute taille portant une armure étincelante et un immense bouclier de bronze aux reflets aveuglants. Si les joueurs veulent empêcher les paysans de laisser entrer le cheval ou le char, trois d'entre eux au moins doivent réussir leur jet de *baratin* et leur jet de *discussion*. Sinon la monture et son chargement sont attachés dans l'une des deux granges. De même si les personnages réussissent à empêcher l'entrée du char Sir Herbert, boitillant et fébrile, ordonne qu'on l'admette dans l'enceinte. Son idée est bien sûr d'ajouter ces pièces à sa collection. Si les PJ s'opposent violemment à lui, Sir Herbert met en place des gardes autour du char.

Dans l'après-midi, les PJ peuvent au choix :

- reprendre la route vers le monde civilisé (Londres) ;
- cuver leur vin dans leur chambre ;
- fouiller la chambre de Yardgrave alors qu'il est dans la cour en train de dessiner les pièces du char et de son harnachement.

L'atmosphère de la chambre est étouffante : les tapis et les tentures qui couvrent murs et plancher ne laissent pénétrer qu'un maigre rayon de soleil par les vasistas. Des orchidées aux pales couleurs chargent l'air chaud et humide d'un parfum étourdissant. Des objets mycéniens trônent sur des présentoirs de marbre rose et gris. La fouille de la pièce ne peut commencer avant 14 h, moment où Sir Herbert se sent en suffisante forme pour sortir malgré sa blessure. Toutes les heures chaque PJ tente un jet de *trouver objets cachés* (un à 14 h, un à 15 h, etc), si les joueurs réussissent trois jets avant vingt heures, ils découvrent un passage secret conduisant à une crypte. Dans celle-ci (qui se situe sous l'oratoire) repose, dans un sarcophage de basalte, le squelette d'une princesse ou d'une reine couverte de bijoux en or. Les flancs du sarcophage sont couverts d'inscriptions inconnues et de sculptures représentant le siège, la prise et l'incendie d'une ville antique. Un PJ réussissant un jet d'*idée* remarque dans la scène de la prise de la cité, un immense cheval de bois déversant, par ses flancs ouverts, une multitude de guerriers en armes.



A la suite de cette découverte, les PJ peuvent aller dans la bibliothèque dans l'espoir d'y découvrir des informations sur cette langue mystérieuse (informations inaccessibles, le linéaire B n'étant pas encore traduisible à cette époque) ou sur ces scènes de pillages. S'ils n'ont pas encore deviné qu'il s'agit là de références à l'histoire de Troie, ils trouveront toutes les informations à ce sujet (voir GRAAL n° 21) mais perdront par là une heure supplémentaire, voire deux si les premiers jets de *bibliothèque* ont tous échoués. Si à 20 heures, le cheval (vivant ou mort) est encore à l'intérieur des murs, le manoir est attaqué par surprise par des hordes de guerriers grecs venus de la grange et du portail ouvert subrepticement par un guerrier. Le manoir sera rasé, ses occupants, massacrés sans la moindre pitié.

Toutefois si le MJ s'est attaché à ses PJ, il peut leur laisser l'opportunité de fuir. Si à vingt heures, le cheval est à l'extérieur des murs, il rôde toute la nuit autour du manoir en poussant des hennissements de douleur. A l'aube, il se couche sur le flanc d'un air las et s'évanouit lentement en fumée.

Si, à cette même heure fatidique, les PJ se sont éloignés du manoir, ils tombent dans une embuscade tendue par des Grecs et selon le bon vouloir du MJ, s'en tirent avec plus ou moins de dégâts. S'ils retournent après à Aergian's Castle, ils n'y verront plus qu'un amoncellement de ruines fumantes et de cadavres atrocement mutilés. Il leur sera impossible de retrouver le sarcophage ou la dépouille princière. Hélène est revenue parmi les siens...

CHANT VI : EPILOGUE ?

Au petit matin, la brume, qui flottait d'habitude à l'horizon, s'est entièrement évaporée, au grand soulagement des assiégés qui cessent d'enterrer leurs morts au pied des murailles pour pousser des cris de joie. Dans les bosquets environnants, les oiseaux se remettent à chanter. Un vent frais venu du grand large courbe à nouveau les ajoncs sur la lande. Des lièvres sortent de leurs terriers pour se dégourdir les muscles. Des moutons égarés trottinent à travers les bruyères en poussant des bêlements désespérés...

La cérémonie funèbre achevée, une grande fête se prépare dans la cour du manoir, au grand désespoir de bien des moutons qui, vite embrochés, regrettent le bon temps du siège. Par la même occasion Sir Herbert est retrouvé blessé sur la lande avec son appareil photographique et transporté jusqu'à sa chambre. Sa blessure est sans gravité, occasionnée par une lance grecque alors qu'il tentait de photographier le campement des guerriers du passé.

Pierre Bruno





HEINRICH SCHLIEMANN

Le découvreur de Troie fut un de ces personnages hauts en couleur comme les aime le JdR. Pourquoi ne pas l'utiliser dans l'un de vos scénarios ou comme modèle pour Yardgrave ?

Schliemann était un archéologe allemand, donc romantique. Un archéologue normal est vêtu d'un chapeau, porte un fouet (ainsi que quelques babioles d'importance secondaire : Colt 45, bowie, barbe de trois jours, mygale...) ; un archéologue normal va au Proche-Orient combattre des hordes de nazis pour leur arracher l'Arche d'Alliance ; un archéologue normal se bat en duel sur un camion lancé à pleine vitesse ; un archéologue normal court sur le pont de sous-marins ; un archéologue normal rencontre la femme de sa vie dans un troquet du Népal et lui file des baffes ; un archéologue normal entraîne son papa dans des rodéos à dos de char d'assaut. Un archéologue romantique, lui, est vêtu d'un complet trois pièces et porte une montre à gousset (ainsi qu'un chapeau mou, des chaussettes et un pantalon) ; un archéologue romantique va au Proche-Orient affronter des moustiques et des cactus pour leur arracher des tessons de poteries néolithiques ; un archéologue romantique a froid l'hiver ; un archéologue romantique a chaud l'été ; un archéologue romantique mange le chien du voisin au printemps ; un archéologue romantique rencontre la femme de sa vie dans une agence matrimoniale et lui file l'argent des commissions.

GENESE D'UN HEROS

Schliemann a baigné très jeune dans une ambiance d'un romantisme insoutenable. Son père était un pasteur obsédé sexuel ; sa mère, une névrosée qui se défoulait sur un piano plus ou moins accordé. A quatorze ans le jeune Heinrich a trouvé sa voie : il devient employé chez un épicier du quartier. Pourtant quelques années plus tard, le voilà qui se retrouve garçon de cabine sur un navire reliant Hambourg à Caracas. Notre héros échappera-t-il à son destin ? Se laissera-t-il séduire par la médiocrité des tropiques ? Que nenni, les dieux veillent sur lui ! Lors de son premier voyage, une voie d'eau contraint son navire à regagner Amsterdam. Sur un coup de tête, ô folies de la jeunesse, il devient comptable d'une importante firme. Envoyé par la suite à Saint Petersbourg, troublé par le charme romantique des isbas, des balalaïkas et des troïkas, il fonde sa propre entreprise et se fait une petite fortune comme fournisseur des armées russes durant la guerre de Crimée. Un drame affreux l'atteint alors de plein fouet : son frère, parti faire fortune en Californie, meurt. Aveuglé par le désespoir, Riton rejoint le nouveau monde pour récupérer l'héritage avant de créer, ô surprise, une petite boutique où il trafique de l'or.

SCHLIEMANN CHERCHE LA GLOIRE...

Devenu millionaire, Schliemann abandonne ses boîtes de conserve et son livre de compte pour vouer sa vie à l'archéologie. Pour justifier cet engouement soudain, il se dit envoûté dès l'enfance par les récits d'Homère que lui lisait papa Schliemann au coin du feu, lorsque souffle dans les rues le vent froid de décembre (ouuu, ouu !), que claquent les volets mal fermés (clac, clac, clac...), que pétillent les flammes vives et guettes (pic, pic, pic...) et que tombent les premiers flocons (boïng, boïng, boïng...). Quand l'enfant aux yeux fiévreux apprend la chute de Troie (boïng !), il se dresse sur son petit lit de famille pauvre mais honnête (reboïng !) et court vers son papa pour lui dire : *"Père ! Troie existe, je la retrouverai !"* Shazam ! Le bambin est plus doué que je ne l'étais à son âge : j'ai eu beau promettre, à six ans, à mon illustre géniteur de retrouver la clef du garage, il m'a été impossible de mettre la main dessus ! Mais enfin, on est doué ou on ne l'est pas...

Ce beau récit de jeunesse de notre héros est certainement une invention créée de toutes pièces. Il faut dire qu'à l'époque tout homme de biens (et je prie le correcteur de ne pas me sucrer le "s" parce que ça ferait sauter un chouette effet de style) rêvait de faire des fouilles en grèce. Diplomates et riches dilettantes aimaient à creuser le sol grec, par pur snobisme, pour y découvrir un petit Hermès de marbre ou une coupe de bronze qui ferait si bien dans le living sous le Portrait de Père. Schliemann s'est donc intéressé à l'archéologie dans un pur réflexe de parvenu désireux de singer, fortune faite, l'aristocratie de sang. En 1870, il débarque dans le Nord-Ouest de la Turquie, bien décidé à mettre à jour la cité chantée par Homère.

... ET IL LA TROUVE !

En suivant les indications du poète, il situe l'emplacement de Troie sur la bute d'Hissarlik et en commence la fouille avec cette kolossale finesse qui l'a toujours caractérisé. Il creusa une immense tranchée qui mit à jour une partie des vestiges et en détruisit une autre partie. La vue de ces restes de murs et de tessons de poterie lui fit perdre l'esprit. Il se maria l'année suivante. A l'automne 1871, Schliemann reprend ses fouilles dans des conditions exécrables. Les vivres manquent. Pas les punaises. La malaria fait des ravages parmi les terrassiers. Le résultat des fouilles est compromis. L'hiver, la température descend au-dessous de zéro. Les Schliemann se réchauffent tant bien que mal en travaillant le jour dans les tranchées. La nuit ils grelottent et claquent des dents : l'eau gèle, même près du feu ! Heinrich se sent gagné par le désespoir : mais leur amour sera plus fort que l'adversité - et elle lui prépare un grog. Schliemann reprend courage ! Tout cela est très con...

En 1873, notre héros découvre un trésor. Il a mis à jour neuf cités superposées et en travaillant au pied des murs de celle qu'il croyait être la Troie homérique, il voit un objet scintiller au soleil et se dit : *"Tiens ! j'ai trouvé le trésor de Priam !"*. Le lendemain, il licencie ses ouvriers et va creuser le sol seul avec sa femme avant de dégager plus de 8700 objets en or : chaînes, bracelets, bagues, diadèmes, agrafes... Lorsqu'il annonça sa découverte, l'enthousiasme des foules ne connut plus de bornes. Pourtant comme tout ce qui touche à la vie de Schliemann, cette trouvaille est une belle fumisterie. Ses lettres ont prouvé que le prétendu jour de la découverte du trésor, sa femme n'était pas à Troie mais à Athènes chez papa-maman. En outre certaines incohérences stylistiques amènent bien des savants à penser que ce trésor a été en fait composé à partir d'objets éparpillés dans les ruines et accumulés en prévision de leur "découverte" future. Sur sa lancée, Schliemann va redécouvrir Mycènes et le trésor d'Agamemnon (qui n'appartenait pas plus à Agamemnon que le précédent n'appartenait à Priam). Il découvrira aussi que sa femme l'a épousé pour son argent mais contrairement à ses bonnes habitudes, il ne fera pas paraître à ce sujet un communiqué de presse triomphant.

A sa mort, dans une rue de Naples, les journeaux salueront la mémoire du grand archéologue. Pourtant, à y regarder de plus près, Schliemann, escroc, truqueur, menteur, incapable d'identifier un site, toujours prêt à sacrifier la vérité à des clichés racoleurs, est un bon exemple des qualités qui permettent de devenir une personnalité reconnue.

Pierre Bruno

~ CARACTERISTIQUES CTHULHU DE H. SCHLIEMANN

FOR : 10 DEX : 8 INT : 15 CON : 10 APP : 8 POU : 17 TAI : 12 EDU : 22 SAN : 22
Idée : 75 chance : 85 Con : 110 PV : 11 PM : 17 45 ans

Compétences : anthropologie, 10 archéologie, 40 astronomie, 10 baratin, 90 botanique, 10 comptabilité, 70 discussion, 15 droit, 35 éloquence, 80 géologie, 10 histoire, 50 linguistique, 30 lire/écrire allemand, 100 lire/écrire les principales langues européennes et langues mortes, 60 marchandage, 90 monter à cheval, 25 occultisme, 15 pickpocket, 30 psychologie, 45.


Rolemaster™
00700
Le Jeu de Rôle d'Aventures Fantastiques
complet en une boîte
I.C.E.
HEXAGONAL
Angus McBride 89